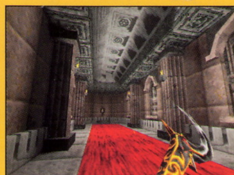
GAME.EXE

КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ

#6'1997









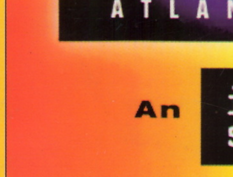






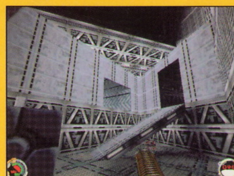


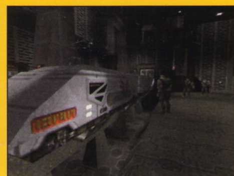


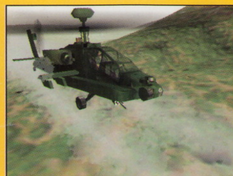















Картинки с выставки















GAME.EXE
#6`1997

Над номером работали:
Игорь Исупов (гл. редактор), **Александр Вершинин** (новости, versh@online.ru), **Ольга Цыкалова** (ocikal@sunny.aha.ru), **Наталия Дубровская** (квесты, dubrovsk@online.ru), **Олег Хажинский** (стратегии, olegexe@online.ru), **Х.Мотолог** (action\аркада, motolog@online.ru), **Андрей Ламтюгов** (симуляторы, alamtug@sunny.aha.ru), **Гамлет Маркарян, Денис Гусаков** (дизайн, верстка), **Светлана Биневская** (реклама)

Адрес редакции: 117419, Москва, 2-й Рощинский пр-д., д. 8
Телефоны: (095) 232-2261, 232-2263
Факс: (095) 956-1938, 956-2385
E-mail: versh@online.ru
FIDO: 2:5020/896 (эхоконференция поддержки журнала Game.EXE в FIDO — SU.GAME.MAGAZINES, модератор Петр Давыдов)

Распространение: ЗАО "Компьютерная пресса"
(дир. Сергей Тимошков, тел.: (095) 232-2261)

Издатель: издательский дом "Компьютерра"

УПОМИНАЕМЫЕ В НОМЕРЕ ИГРЫ:

РЕКЛАМА В НОМЕРЕ:

ELECTRONIC ENT

E3 Atlanta: Everything Interactive from Entertainment to Education

ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO E3 ATLANTA '97 An idsa Show

Interactive Digital Software Association

Наталия ДУБРОВСКАЯ

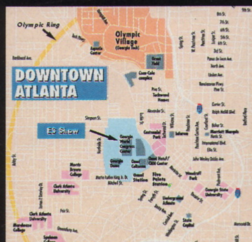
Мы и E3

Electronic Entertainment Expo (E3), 19-21 июня, Атланта (шт. Джорджия, США), Конгресс-центр.

Крупнейшая мировая выставка достижений игрового хозяйства на этот раз не обошлась без нашего присутствия...



С одной стороны, устраивать выставку в Атланте, да еще в июне — чистое свинство. Во-первых, это бывший центр рабовладения (см. "Унесенные ветром"), и над зданием парламента у них до сих пор реет флаг Конфедерации (честное слово!). Во-вторых (но, если серьезно, во-первых и единственных), там дико, невероятно, непотребно жарко (и влажно — см. сводки погоды), и все население, кроме полицейских и дворников, передвигается исключительно короткими перебежками — от кондиционера к кондиционеру.



С другой стороны, оно и лучше: выставлянтам и выставлялам и в голову не приходит шляться по улицам и глазеть по сторонам, и остается только тащиться на выставку и заниматься делом — тем более что всех дел за три дня все равно не переделать, а на что поглазеть там очень даже есть, и все три огромных этажа стеклянного здания World Congress Center (первый, полуподвальный и совсем подвальный, где происходило самое интересное), где в этом году проводилась E3, оснащены какими-то уникальными кондиционерами: там всегда царят приятная прохлада, умеренная влажность, мягкий рассеяный свет, и вообще стоит отличная погода. Могу заверить, что World Congress Center абсолютно пригоден для жизни!

В принципе, оттуда вполне можно было вообще не выходить — как из хорошего бункера: там не возникало проблем ни с едой, ни с питьем, ни с коммуникациями, ни с канализацией и водоснабжением. Было где отдохнуть — на удобных креслицах и диванчиках, разбросанных повсюду; на воздухе под пальмами, у маленьких водоемов с фонтанчиками и золотыми рыбками размером с хорошего леща, за столиками в мини-кафешках... Правда, большинство посетителей предпочитали просто садиться на пол, на ворсистое ковровое покрытие, и расслабляться прямо там, где их сморила усталость.

На маленьком пятачке между туалетом и телефонами-автоматами на втором этаже расположился салон мануальной терапии: красивые китайские девушки со строгими лицами деловито терли и разминали выставочную плоть, чаще всего облаченную в белые рубашки с галстуками. Кто-то уткнулся носом в салфетку, и ему растирают шею, кому-то массируют поясницу, а кто-то снял ботинки, и серьезная китаянка ловко перебирает ему пальцы на ноге.





Чуть дальше можно было подозвать проворную девушку в белой блузке и почистить ботинки, выпить кофе, на каждом углу раздавали подробные схемки, на которых были обозначены все стенды и как до них добраться, плюс к этому повсюду были разбросаны справочные будочки для самых тупых, где вежливые черные сотрудницы объясняли все на пальцах, да еще по всей выставке бродили разряженные зазывалы, эффектно приглашая желающих посетить свой стенд.


Клеймен с летающими обезьянами (в центре). Чуть правее — Эд Шофилд. Все вместе — Neverhood.

Короче говоря, условия для работы на E3 были созданы со знанием дела и вкусом, и лучше всех там было прессе (то есть нам — тем избранным, кому повесили на шею красный бадж с хвостиком и золотой надписью PRESS).

Во-первых, нас бесплатно кормили, давали доступ в "Интернет" и позволяли звонить по телефону. Последнее особенно обрадовало нас и японцев, поскольку мы живем дальше всех.

Во-вторых, прессу везде пускали — а закрытых дверей там было множество. Отъевшиеся киты отрасли (скажем, MicroProse и Virgin) повели себя... э-э-э... продолжим морские сравнения... по принципу айсберга: публике они показывали красивую неоновую надпись и фиг с маслом, а на уютном междусобойчике за бронебойными спинами "девушек по связям с общественностью" крутили свеженькие "демки", раздавали любопытные CD, пили, ели, налаживали эти самые связи, жали друг другу ручки и вообще веселились как могли. Шиш мы попали бы туда без красных хвостиков! А так побывали, и все вам расскажем.

Весь нижний этаж Конгресс-центра оттяпали крупные фирмы с большим карманом, дурным вкусом и неумеренной склонностью к рекламе. Грохотал "Микрософт": на огромном экране в обрамлении фальшивых камней, мигающих надписей и запаренных представителей в фирменных желтых майках топали и орали динозавры из Trespasser'a, с воем взмывали вертолеты из Microsoft Flight Simulator, раз за разом сцеплялся с летающими обезьянами и падал в какую-то бурлящую жидкость бедолага Клеймен из Neverhood'a... Еще было с десяток экранов поменьше, у которых упомянутые представители пытались демонстрировать в этом бедламе радости 3D по DreamWorks Interactive — и орать им приходилось не хуже самих динозавров, медленно вертевшихся под их пальцами на экранах, демонстрируя свои трехмерные прелести. По нагрузке на уши все это напоминало экскурсию по ткацкой фабрике в день сдачи пла-

на — только было куда веселей и интересней.

В конце концов, налюбовавшись игрой света в складках зеленоватой шкуры очередного игуанадона, нам удалось прихватить демонстратора за желтый рукав и бурно выразить свое восхищение нашим любимым "Неверхудом". Он выпрямился (поскольку выражать восхищение нам пришлось прямо ему в ухо — на большом экране рогатый динозаврище как раз занялся загрызанием динозаврика поменьше, который жалко визжал и отбивался), посмотрел на наши баджи с хвостиками и отправил нас знакомиться с разработчиком Neverhood Эдом Шофилдом — он как раз приехал демонстрировать вторую часть "Клеймена", над которой сейчас работает его команда. Можете представить, сколь велика была наша радость, когда мы устремились к очередному экранчику, на котором застыл в своей фирменной развинченно-приторможенной позе Клеймен!



Этот затесался сюда просто так. Таких дурацких дипломов у нас не было!

Вот и представьте теперь наше разочарование, когда выяснилось, что отныне любимый герой будет жить на мерзкой Sony PlayStation, тупо ходить вдоль экрана, прыгать, как резиновый, собирая бонусы, и мигать при столкновении с врагами! А за ним будет мутно уплывать в никуда невнятный зеленоватый фон — обычная среда обитания приставочно-аркадных страшилищ!

Мы так орали и возмущались, заглушая динозавров с представителями, а мистера Шофилда так потряс наш красивый журнал со статьей про "Неверхуд" и бешеный рейтинг, который мы дали игре, что он проникся к нам почтением и в конце концов начал извиняться, что-то лепетать о том, что-де им "хотелось попробовать новенького", что "потом они еще покажут", и т.д. Он явно признавал наше право на дикие вопли при виде того, как отточенную эстетику "Неверхуда" разбирают на части и втыкают по кусочкам в пустые экраны бесконечного аркадного скроллинга.

В конце концов мы сфотографировали всю команду на фоне Клеймена и отпустили с миром (то есть удалились восвояси).

По шуму, грому и безалаберщине состязаться с "Микрософтом" могла, пожалуй, только Eidos, уже увековечившая свое странное имя Tomb Raider'ом: устрашающих размеров оскаленную фигуру Ларисы (Ивановны) Крофт с пистолетом можно было видеть почти с любой точки выставочного зала (поскольку была она отнюдь не одна) — Лара прыгала и вертелась на гигантском экране, Лара слонялась среди публики, снимаясь на память в обнимку с желающими... Увы, гордая победительница блондинок и охотница на волков совершенно не тянула против похабнейшего вида полуголой девицы, восседавшей на мотоцикле в центре стенда — это была сама Райана Руж из одноименной игрушки от Black Dragon, почти готовой к выходу (она же — Джиллиан Боннер, звезда "Плейбоя" (Miss April'96), а по совместительству — создательница и руководитель фирмы Black Dragon и основательница нового игрушечного жанра Sensual Action Adventure — во всяком случае, она так считает).



Желающие похимичить могут приступать — пока никто не смотрит.

Ослепительная рокерша ухитрилась затмить не только Лару и пару десятков длинноногих девочек, бродивших вокруг, раздавая жвачку, — она затмила даже свой сияющий мотоцикл, а это не хухры-мухры и не фунт изюма, мотоцикл был просто великолепен! И несмотря на это, все украшенные разноцветными баджами бездельники, робко садившиеся за спиной Райаны-Джиллиан для "снимочка на память", явно делали это ради нее, а не ради ее железного коня. Дева посылала ослепительную улыбку в объектив "поляроида" (он был в руках у другой полуодетой красотки), заказчик неохотно отлеплял руки от ее талии, слезал с мотоцикла и удалялся, жадно разглядывая заветный снимок.

Я, надо признаться, тоже это сделала — взгромоздилась на сидение позади выпавшей из виртуальной реальности распутницы и сказала "поляроиду" "Che-e-eese!". Меня-то привлек как раз мотоцикл. Какой он был красивый!

В рядах публики мое необдуманное деяние вызвало нездоровое оживление, а соскучившаяся Райана к тому же не хотела меня отпускать — не давала слезть с мотоцикла, а потом еще долго махала вслед руками, показывая большой палец. Жалко, снимок вышел паршивый: во-первых, темно, во-вторых, не тяну я ни против девы, ни против мотоцикла.

Что же касается заветного уголка за девочками и жвачкой — того самого, с непробиваемыми "пиаршами", — то здесь все было как всегда. Не любят нас, русских. Вернее, любят, но какой-то странной любовью... Не верят они в нас, думают, мы лаптем щи хлебаем. Выставка была для нас (в смысле — для Game.EXE) первой, и нам пришлось все делать с нуля — пробивать брешь, прорубать окно, растапливать лед, поднимать реноме, и так далее, до бесконечности, на целых три дня.

Железные дивы (или нагловатые плейбои) за стойками неизменно пытались нас остановить, как только мы делали попытку проникнуть за пределы, ограниченные жвачкой (для публики) и пресс-релизами (для журналистов).

Мысль о том, что представители РОССИЙСКОГО журнала желают пообщаться с их начальством, вызывала у див/плейбоев целую гамму странных эмоций: от тупого удивления до откровенного хихиканья. Видимо, они полагают, что мы до сих пор считаем только на пальцах, а играем лишь в лапту (между прочим, один солидный господин из уважаемой MicroProse спросил нас — на выставке, на E3, где околачиваются исключительно профессионалы: "Excuse me, do you have a CD-ROM drive?").

Всякий раз оказывалось, что нужный менеджер именно сейчас ужасно занят, и вообще... И всякий раз повторялась одна и та же сцена: мы вытаскивали номер журна-


Истинное лицо CUC Software.

ла (желательно — со статьей об игрушке той фирмы, которая делала нам сейчас козью морду), совали его под нос PR-вышибале и начинали быстро листать, демонстрируя качество полиграфии, дизайн, толщину и английское резюме на последней странице.



Рик Пондс — ответственное лицо из Jane's Combat Simulations. Идеальный образец PR-улыбки!

Вы будете смеяться, но это действовало ВСЕГДА! Оказывается, не так много на игрушечном рынке таких толстых, красивых и интеллигентных журналов, как наш (спасибо нам, любимым!).

Вместо exidства в глазах "пиарши" появлялся легкий блеск, вместо кислой улыбки — деловая сухость, она быстро убегала куда-то, стуча каблучками, — и возвращалась с нужным менеджером, который "как раз освободился". Дальше мы ручкались, дарили журнал, получали дополнительные материалы (которые не входили в пресс-релиз), обменивались карточками (чтобы в будущем контактировать в "Интернете" лично, а не через электронных девиц за конторками — им-то .EXE не покажешь!) — и бежали к следующему стенду, чтобы услышать: "Sorry, our PR/European Sales/Communications Manager is very busy right now!" Дальше все шло по заведенному распорядку: мы извлекали "универсальный пропуск" .EXE, в глазах вышибалы появлялся нездоровый блеск... (см. выше).

Постепенно мы вывели даже некоторые закономерности. Например, загорая у очередной конторки в ожидании менеджера (фирма была очень крупная, вроде LucasArts, так что времени и сил у нас ушло много — дама внимательнейшим образом изучила весь журнал, уделяя особое внимание рейтингам, трудолюбиво прочитала резюме, посмотрела, кто дает рекламу, и только после этого поскакала за менеджером — правда, за весьма солидным), Ольга вдруг мрачно сказала:

— Сейчас она приведет толстую тетку!

— Это почему?! — удивилась я.

— Тетки всегда стараются привести теток, а здесь народу полно, значит, найдет.

— А почему толстую?

— Ты на нее посмотри! — ответила Ольга, кивая на быстро удаляющийся обширный зад.

Я хмыкнула и отвернулась — честно говоря, была совершенно уверена, что нам приведут очередного улыбчивого господина в дорогом костюме.

Каково же было мое удивление, когда, оглянувшись, я узрела перед собой обещаную "толстую тетку", которая тянула руку и мило улыбалась! Век живи — век учись.

Такая вот веселая работка — доказывать, что мы тоже не из каменного века. Труднее всех нам далась, разумеется, любимая, но совсем обалдевшая от своих вечных амбиций и недавних злоключений Sierra On-Line. Вернее, она уже не Sierra — теперь монстр, поглотивший "Сьерру", а вкупе с ней компании Blizzard Entertainment, Davidson и Knowledge Adventure, называется CUC Software, и жил он в... отдельном домишке Georgia Dome, минутах в десяти ходьбы от главного здания.

По неразумию, мы действительно отправились туда пешком — решили, что 40 градусов в Атланте не слишком отличаются от 30 градусов в Москве. Могу сказать, что к тому моменту, когда в жарком мареве конфедератского полудня забрезжила заветная надпись "WELCOME TO E3!", я уже была совершенно уверена, что это мираж. Обратно мы ехали в лимузине (настоящем!), который экстравагантная "Сьерра" арендовала для перевозок посетителей (вместо маленького автобуса, как сделали неэкстравагантные другие).

Счастье, что у нас под рукой был номер с "Ларри" и номер со статьей об "Антологии" Роберты Вильямс! "Сьерра" сама в себе окончательно запуталась, и милая девушка-менеджер, которую мы в конце концов отловили, очень хотела нам помочь, но явно не могла придумать, к кому нас отправить. В этой каше никто ни за что не отвечал, и уж во всяком случае никто не хотел отвечать за Россию.

Мы отчаянно листанули журнал, и девица вдруг расплылась: "Oh, Larry! Look, it's pretty!".

Она так растрогалась, что в конце концов сделала демоническое интеллектуальное усилие, сбегала куда-то и вернулась со стройной невысокой дамой с ледяным лицом, орлиным профилем и запахом дорогих французских духов, предвещавшим ее появление секунд за сорок. Разумеется, дама оказалась менеджером по Франции: это ближе к Москве, и она очень хочет нам помочь, но, несомненно, она не занимается Россией...

Мы опять листанули журнал. "О-о, R-r-rober-r-rta!" — воскликнула дама с непередаваемым французским прононсом. Мы подняли шум по поводу того, как нелепо, что такой уникальный журнал не может достучаться до Роберты, а мы не можем взять у нее интервью (как выяснилось, интервью она дает крайне редко), дама сделала адское усилие, сбегала куда-то — и ведь нашла таки симпатичного немца по имени Лео, который "отвечает за Россию вместе с Германией", и мы с ним прекрасно поладили — будет, будет вам и нам интервью с Робертой! Но времени мы там угрохали, Боже мой!

Зато обратно, как уже было сказано, мы ехали на белом лимузине (вы когда-нибудь катались на белых лимузинах?). Собственно, никто не верил, что это будет лимузин, хотя на остановке черным по белому было написано: "CUC Limos". И, представьте, не прошло и минуты, как появился бесконечный белый автомобиль с затененными стеклами — из тех, которые так любят показывать в видеоклипах.

Из лимузина выскочил водитель — красивая негритянка средних лет в идеальном английском костюме и туфлях на высоком каблуке. Она обошла лимузин, распахнула дверцу — и вся томившаяся на остановке расхристанная братия, увешанная фенечками от CUC Software, недоверчиво полезла в его таинственное нутро.

На этот раз никто не верил, что этот лимузин — и внутри лимузин. Но это было именно так!

Изящный полукруглый диванчик, обитый мягкой серой кожей, окаймлял бар красного дерева, в кото-



Джеймс Даттон, старший PR-менеджер из MicroProse. Хороший человек! Про CD-ROM нас спрашивал вовсе не он!

ром красовались хрустальные бутыли с квадратными пробками, а в бутылях... в бутылях плескались жидкости всех алкогольных оттенков — от прозрачного, как слеза, до коричневого, как... коньяк. Внизу, в ящике со льдом, покоились напитки безалкогольные, и выбор был весьма велик. Их-то мы радостно и распили всей гоп-компанией под звуки дикого рэпа — юноша, сидевший в конце салона, не удержался и стал тыкать пальцем в кнопочки на панели у него над головой. После всяких непонятных эффектов грянула рэпятина с припевом "limo-limo-limou-u-usin!", и выключить ее он сумел только минуты через две. Так что в основное здание мы вернулись, можно сказать, на белом коне, причем с затемненными стеклами и баром... И опять пошли по стендам доказывать, что мы вовсе не верблюды, а, видите ли, деловые партнеры, — пока журналов хватит.

Так что брешь мы пробили, лед растопили, реноме подняли — будем ждать плодов и пожинать их, не покладая рук! Для нас они выразятся в возросшем почтовом трафике, а для вас — в наисвежайших новостях, интересных интервью и самых красивых картинках. Ждите-с!

Что до растапливания льда, то тут, конечно, самым продуктивным занятием было вручение дипломов, припасенных в редакции аж с января (помните, мы подводили итоги за прошлый год и раздавали от .EXE слонов — Игра года, Лучший квест и т.д.; так вот, все это пригожее хозяйство было припасено до E3). Все эти деятели оказались страшно падки на комплименты — даже высокий рейтинг в конце рецензии (совершенно для него непонятный) заставлял расплыться в улыбке самого мрачного начальника, а тут диплом, красивый, под стеклом, в рамочке, работы самого Гамлета Маркаряна, да еще за Лучшую Игру! Свое счастье по этому поводу они обычно выражали словом "Terrific!!!" (именно — три восклицательных знака) — и быстро принимали красивую позу, улыбаясь всеми своими 32 идеальными зубами (или сколько у них их там было), чтобы мы их сфотографировали.

Долгим и трудным был наш путь по бескрайним E3-просторам с дипломами за спиной!..

Самым симпатичным получателем оказался Кристофер Уивер, президент фирмы Bethesda Softworks (Лучшая РПГ'97 — Daggerfall). Во-первых, он очень обрадовался, и выразил это не в медленном оскале, как все прочие, а очень весело и искренне, и тут же рассказал, что его жена работала с гуманитарной миссией в России, точнее, в Казахстане — она врач, что он знает пару слов по-русски, потому что у него была русская бабушка, но он ее мало слушал и теперь жалеет, с неподдельным интересом расспрашивал нас о журнале, о России, и очень хотел сам показать нам Daggerfall 2, который сейчас как раз находится в работе. К сожалению, его позвали, поскольку у него была назначена встреча с кем-то еще, и он убежал, строжайшим образом наказав разработчикам показать нам игрушку как следует. Еще он пообещал дать Game.EXE интервью: думаем, у Саши Вершинина найдется к нему масса вопросов, а Кристофер сумеет на них ответить так, как он разговаривал с нами — живо и заинтересованно.


Кристофер Уивер, президент Bethesda. Не скажешь, что у него была русская бабушка!

Труднее всего мы добирались со своим дипломом до Virgin (Лучшая адвенчура Broken Sword). Эта псевдодевственная фирмочка вообще повела себя очень интересно: раскинула во всем этом блеске и грохоте посреди главного выставочного зала походный шатер необъятных размеров, повесила над входом свою фирменную надпись — белое на красном, и... не стала никого туда пускать. Даже наши красные баджи, которые на этой выставке в том, что касается открывания дверей, играли примерно такую же роль, какую в недавние годы играли в нашей стране красные книжечки с заветными тремя буквами, совершенно нам не помогли. Только вид нашего потрясающего диплома сумел подействовать на железных леди при входе, и одна из них, как положено, отбыла на поиски ответственного лица. Лицо пришло (такая симпатичная дама — вот она на фотографии вверху), на наши баджи наклеили по буковке V (!!!), пустили внутрь, где мы и вручили ей диплом и всласть поиграли в "дему" Broken Sword 2. К нашему удивлению, бОльшую часть таинственного шатра Virgin занимали... стойки с едой и напитками (не только прохладительными, но и, простите, горячительными) — избранные, помеченные заветной викторианской буковкой, явно проводили здесь время с пользой. Пожалуй, это немного объясняло упорство, с которым Virgin никого не пускала в свое нутро: на всех халявы не напасешься!



Вот мы и проникли в таинственный шатер Virgin! Дама явно не жалеет, что нас пустила.


Две веселые начальницы из Mindscape. Наш диплом в надежных руках!

С остальными было тоже интересно: ответственнейшие дамы из Mindscape, Кэрин Майкл и Карен Конроу (старший вице-президент по продажам и маркетингу и старший менеджер по маркетингу), подняли дикий визг, как две школьницы, стали рвать диплом (Лучший варгейм по имени Warhammer) друг у друга из рук, и так и снялись с ним вдвоем — можете посмотреть. Потом они поставили его на видное место и стали любоваться. Это было тем более странно, что компания Mindscape показала себя на выставке страшной букой: вообще не появилась на стенде в главном зале, а заперлась в комнате на втором этаже, повесив на дверь табличку несколько парадоксального содержания: "By appoitments only. All Press welcome". Короче, мы ушли оттуда, слегка обалдев.

Увы, единственная неудача постигла нас с Игрой года (догадываетесь, о чем речь?). Когда мы явились на стенд GT Interactive с самым красивым дипломом — за европейскую публикацию Quake, в рядах представителей обозначилось легкое смятение, потом из них выкристаллизовался старший менеджер по коммуникациям Дэн Харнетт — видимо, он решил принять удар на себя. Мистер Харнетт уныло вытянулся с дипломом в руках, взглянул вперед и вверх, и вдруг его и без того натянутую улыбку окончательно перекосило. Это было так странно, что я

не выдержала и оглянулась. Чуть подальше, над стендом Activision, нагло вертелся огромный Quake, подхватывая на свои серые грани все дикие неоновые цвета, мигавшие и переливавшиеся на соседних стендах. Зрелище было более чем праздничное (если судить объективно) и угнетающее (для бедных деятелей из GT, проквейкавших свое счастьице). Остается только порадоваться садизму, с которым Activision повесила свою игрушку так, чтобы ее было видно с любой точки огромного стенда GT Interactive.


Сара Бинклифф из Criterion Studios. Смотрите, как тактично она старается не загораживать наш Quake!

Впечатление от этой сцены осталось достаточно тяжелое, и слегка улучшила нам настроение только встреча со Стивом Грандом, разработчиком Creatures и папой норнов (мы публиковали с ним интервью и большую статью об игре — в том номере, который он обнимает на фотографии — см. конец страницы).

Мы отыскали Стива на стенде той же Mindscape, и он оказался на редкость симпатичным человеком (как и большинство разработчиков, впрочем. Это у менеджеров проблемы с моральным обликом. Зато разработчики вечно ходят лохматыми и с отсутствующим взглядом — как Стив, а менеджеры всегда одеты с иголочки и стеклянно улыбаются вне зависимости от обстоятельств).



Стив сразу же строго поинтересовался, где Олег с Петей, и почему они не смогли приехать — он явно хотел взглянуть на своих интервьюеров лично. Что делать, пришлось ему смотреть на нас!

Зато мы наконец-то передали Стиву журнал, который ему безумно понравился, и он тут же собрал толпу коллег и принялся гордо тыкать им в нос статью о Creatures, особенно напирая на рейтинги, потребовал, чтобы мы перевели ему название и эпиграф, и вообще веселился от души. Потом он принялся рассказывать о трехмерных норнах, над которыми сейчас работает.

— Это — новый шаг в их эволюции! — серьезно заявил он.

— Иначе говоря, они были обезьянами, а стали неандертальцами? — спросили мы.

— Нет, — ответил Стив, подумав. — Скорее, они были насекомыми, а стали мышами...

Видимо, норнам придется еще долго развиваться, чтобы стать полноценными гражданами! Тем лучше — ждите продолжений! (Кстати, Mindscape купила права на издание Creatures в Америке — как говорится, очнулись; кроме того, продолжение в самом деле не за горами.)

На прощание мы подарили Стиву майку нашего издания, и он страшно убивался, что не может ответить тем же. Он уже спустил все фенечки, и ему было нечего нам подарить. Более того, он ухитрился разбазарить все свои карточки — случай на выставке исключительный. Впрочем, это было не важно: он обещал держать нас в курсе событий и обязательно дать еще одно интервью, когда будет что рассказать о трехмерных норнах.

Такой же симпатичной оказалась Сара Бинклифф из Criterion Studios (хотя она — менеджер по маркетингу). Сара тоже ужасно обрадовалась, получив журнал, сразу вспомнила про Game.EXE — кто мы такие и с чем нас едят, обещала всяческое содействие, и слово свое сдержала: уже прислала нам электронную записочку, поблагодарив за журнал и предложив задавать ей любые вопросы. Приятно, когда есть такая обратная связь! Ребята из Neverhood тоже были такие классные, и не загони они Клеймена в тупую аркаду, у нас получился бы куда более приятный и живой разговор!

А может, я не права и изменю свое мнение, когда игра будет более-менее готова, и нам пришлют материалы. Жизнь — штука сложная. Кому нравится арбуз, а кому — свиной хрящик, кому — Райана Руж, а кому — мотоцикл, и не выяснять же, кто прав!

Тем более, если кто не прав, так это я: смотрю на все со своего унылого трудового поста и только порчу всем настроение, описывая трудовые будни! Что с того, что это была наша первая выставка, и мы, как граф Петр Андреевич Клейнмихель, прокладывали железную дорогу, вместо того, чтобы катиться по налаженным рельсам, как все нормальные люди? И зачем это я сказала, что публику ограничивали жвачками?! При чем здесь жвачки, майки, сумочки и ручки (которых нам, кстати, тоже почти не досталось)?

Публике давали поиграть! Любители симуляторов радостно плюхались в настоящие авиационные кресла и вцеплялись в настоящие рулевые колеса — и кресла эти исправно сотрясались в соответствии с неровностями дороги или виражами самолета, РПГешники могли поупражняться в создании алхимических растворов, приставочники палили изо всех видов оружия... И спортивные симуляторы не ленились: один из стендов украшал кусок настоящей баскетбольной площадки, с корзиной и разметкой.

На этом пятачке заблудившейся среди виртуальной вакханалии реальности вяло тусовались какие-то спортивные мужички — кидали мячик в корзинку, исправно промахиваясь. Время от времени кто-нибудь из них воровато подбегал под кольцо и закидывал мяч в сетку, а остальные реагировали на его подвиг разрозненным гудением.

Черный официант, кативший мимо трехэтажную покатушку с закусью на какой-то крутой стенд (не иначе, Virgin), вдруг замедлил шаг, задумался на минуту, потом, решившись, бросил свою тележку, отнял у мужичков мяч, четко встал на край площадки... и начал методично класть мяч в корзину — раз за разом, причем ему даже не приходилось сходить с места — мячик каким-то чудом всякий раз возвращался почти ему в руки!

Он так ни разу и не промахнулся и не произнес ни одного слова. Накидавшись, несостоявшийся Джордан так же молча протянул мяч ближайшему зрителю и покатил свою тележку дальше — кормить публику. Игроки тоже потеряли энтузиазм и разбрелись по окрестностям — питаться.

Мы посмотрели вслед тележке с мрачным сочувствием. Неловкая попытка трудового человека урвать кусочек бесплатного веселья нашла в наших душах немедленный и живой отклик.

И все равно там было весело: шумно, громко, бестолково, местами красиво, местами — интересно, местами — смешно... Е3. Праздник!


Стив Гранд и Game.EXE. Свадебное фото. Маленькие норны в кадр не попали.



Просто E³

Ольга ЦЫКАЛОВА

...И вот на этом гигантском празднике, кажется, нам одним было не до веселья. Мы не играли в игрушки, мы не пили халявную газировку, мы не собирали феньки — мы работали. С рюкзаками, полными журналов (в подарок нашим любимым фирмам и знакомым разработчикам), с сумками, битком набитыми демо-дисками и папками с информацией о новых играх, мы ползли от стенда к стенду и, как губки, впитывали ИНФОРМАЦИЮ, чтобы теперь выплеснуть ее на вас, уважаемые читатели, бурным и мутным потоком.

Сначала мне придется рассказать, как, кем и зачем все это, то есть вся эта халява и весь этот шум, которые стоят немалых денег, производятся и как из них, денег, шума и халявы, получаются новые и значительно более крупные деньги.

У E3 есть хозяин, который зовется Interactive Digital Software Association (IDSA), — он объединяет целю кучу американских и европейских игрушечных компаний. Объединению этому от роду всего три года — именно три года назад игрушечная индустрия сочла себя достаточно сильной и независимой, чтобы отделиться от ежегодной американской выставки потребительской электроники и организовать собственное шоу — Electronic Entertainment Expo (в народе — E3) — выставку электронных развлечений.

Два года эта выставка проходила в Лос-Анджелесе, а теперь переехала в Атланту. Только ее многочисленные гостиницы, "залы конгрессов" и гигантские стадионы, проверенные опытом Олимпиады-96, смогли вместить толпы компьютерных фанатов, журналистов, разработчиков и продавцов электронных игр со всего света. Организаторы выставки горделиво заявляют, что площадь экспозиции E3 в Атланте достигла величины 35 футбольных полей, и на этих виртуальных полях свое мастерство в деле интерактивного развлечения публики показали более 480 фирм-производителей и издателей из США и (эпизодически) других стран — 1500 продуктов, шутка ли!

Лично у меня слова "35 футбольных полей" до сих пор вызывают дрожь в коленках. Представьте себе: для того чтобы найти стенд нужной фирмы, даже вооружившись подробной картой выставки, приходилось иногда тратить почти час, пробираясь через набитые народом полутемные гигантские залы и коридоры. Особенно приятно выглядели указатели — например, болтающаяся под потолком гигантская стрелка "К стендам 5000-7000", а рядом, в том же направлении — "Стенды 100-200".

В сущности, сами пробежки по выставке с тяжеленным рюкзаком за плечами можно назвать интерактивной адвенчурой, и никакого компьютера для этого неслабого развлечения не потребовалось.

Принцип "кто не с нами — тот против нас" вовсю действует в IDSA. Крупнейший производитель игр — компания CUC Interactive, объединившая "Сьерру", Blizzard и еще несколько фирм помельче, в организацию не входит и, возможно, поэтому демонстрировала свои достижения в другом месте — именно туда публику возили на белом лимузине с халявным баром и водительницей-негритянкой.

IDSA умеет считать свои деньги. Площадь в гигантских залах Конгресс-холла и стадиона была столь дорогой, что большинству фирм-производителей игр снять здесь на три дня хотя бы маленький закуток (как это сделали Cryo или Criterion







Studios) оказалось не по карману. На E3 царили гигантские компании-издатели — те, чьи названия гордо красуются на игрушечных коробках, затмевая крохотные логотипы никому не известных разработчиков.



Девушки работают: раздают игральные карты с изображением Лары Крофт. Eidos!

У издателей на E3 была одна общая цель — обычная цель любого торговца: продать товара побольше, подороже и побыстрее. Шоу в Атланте делалось вовсе не для тех убогих, которые с блаженными бессмысленными улыбками залипали у каждого экрана с очередным клоном Tomb Raider'а, а для серьезных деловых людей в строгих костюмах, которые за закрытыми дверками с надписью "Посторонним В." покупали и продавали оптом наши будущие рождественские радости.

А еще это было шоу для нас, то есть для прессы, которой показали товар лицом, справедливо полагая, что именно от нашего высокого мнения зависят судьба той или иной игрушки и, в конечном итоге, доходы компании.

Хорошо быть прессой, я вам доложу! Это просто сказочная жизнь. Для прессы на E3 не было закрытых дверей, потому что надпись "Посторонним В." дополнялась обычно словами "Кроме прессы", и за этими закрытыми дверями счастливчиков ждали усиленное, почти кремлевское питание, горячительные напитки или еще какие-нибудь недоступные простым смертным радости. Эх, если б там еще и работать не надо было!

Россиянам "атлантические" цены явно оказались не по карману. Среди моря пресс-релизов я обнаружила лишь пару курьезных листков под названием Russian Blockbuster — рекламу изобретений братьев Латыповых.

Помните древнюю передачу "Что, где, когда"? Тот самый Нурали Латыпов, который блистал в ней несколько лет подряд, ударился в игрушечные дела. Интересно, конечно, посмотреть на помесь тетриса с шахматами, которую изобрели знаменитые братцы, но общее впечатление от их опуса, где помимо игры рекламировалась "Сфера для перемещения по виртуальному пространству", костюм с датчиками для той же цели и новая система рейтингов в онлайновых состязаниях, остается печальное.



Наш любимый лимузин! Он спас нас от теплового удара. И от общего обезвоживания организма заодно.

Тем не менее наши соотечественники не обошли выставку своим вниманием. Одни из них, как представители Soft Club и ElectroTECH Multimedia, договаривались о будущих покупках и локализации игр, другие — продавали... себя. Это вовсе не шутка. Наших художников, мультипликаторов и программеров ценят во всем мире. CUC Interactive, например, переносит в Москву свою графическую студию. Так что русские идут! И, как всегда, своими излюбленными окольными путями.

А теперь любимым делом займусь я: расскажу вам о содержании сугубо служебного ежегодного отчета IDSA "Положение в отрасли компьютерных развлечений: 1997 год". И не говорите мне, что это скучно, я обожаю графики, диаграммы и колонки больших чисел. Надеюсь, что и вам понравится!

Богатенькие русские буратино

Во-первых, из этой пространной бумаги я узнала, почему на самом деле седые дамы с ястребиным взором и упитанные джентльмены в дорогих костюмах мертвой хваткой вцеплялись в наш журнал и, не понимая ни слова, мусолили и листали его до бесконечности. Вы будете долго смеяться, но они почуяли запах денег — наших и ваших, и сделали охотничью стойку.

Американский рынок забит под завязку. В игрушечных магазинах просто не хватает места, чтобы выставить все то, что производят американские игрушечные компании, и им не остается ничего другого, как искать счастья за океаном.

В прошлом году заморская торговля принесла американским игрушечным компаниям почти 40% доходов. Западная Европа и Азия, каждая, покупают игрушек примерно столько же, сколько вся Северная Америка. Одна Германия закупает заморского товара на миллиард долларов ежегодно. А как насчет одной шестой (или теперь это одна восьмая?) части суши? Если там делают, а главное, покупают такое роскошное издание как наше (а издание действительно выглядит "богато": из двух десятков геймерских журналов, которые мы привезли с выставки, дай бог, пара походила на .EXE по качеству дизайна, печати и объему информации), — значит, народ дозрел до хороших коробочных игрушек (о наличии в Москве такого места, как "Горбушка", мы в беседе с соискателями российского рынка тактично не упоминали), и ему просто необходима опека какого-нибудь очередного гиганта — вроде MicroProse или CUC.



Он остановил нас вопросом: "Хотите убивать своих врагов по-настоящему?" — и все испортил, добавив: "В онлайновом режиме".

Пока большие компании только косятся и облизываются на наш рынок, фирмы помельче просто вынуждены искать расположения нашей публики для поправления своих небогатых финансов. Когда вы будете читать эти строки, в Москву уже приедет целая делегация от Cryo — скорее всего, они поспеют как раз к завершению работы над русской версией Dragon Lore 2, а на очереди уже русский Atlantis. Лиха беда начало (как я говорю уже последние полгода — вероятно, в виде заклинания).

Охота на маленьких девочек

Знаете, какое открытие прошлого года стало главным для производи-

телей игрушек? Нет, не DVD и не MMX! В 1996 году они узнали, что на свете существуют маленькие девочки, и, более того, эти маленькие девочки сильно отличаются от маленьких мальчиков: они не любят стрелять и водить машины, зато им нравится наряжаться, краситься и играть в куклы.

"Ага! — сказали себе самые шустрые и, соответственно, мелкие из игрушечных производителей. — Зачем нам биться за заморские рынки, когда толпы наших отечественных девочек ждут не дождутся, чтобы отдать нам свои 50 миллиардов долларов карманных денег, которые они получают от родителей ежегодно, плюс к подаркам еще на 40 миллионов — от любвеобильных родственников?"

И вот на свет явился всеамериканский позор — в пятерке лидеров продаж вместе с кровожадными стрелялками давно и прочно держится розовая коробка Barby Fashion Designer. Этот интересный факт стыдливо замолчали почти все геймерские журналы, но продавцы поняли, куда дует ветер. В одном из магазинов знаменитой сети компьютерных супермаркетов CompUSA я своими глазами видела отдельно стоящий стенд с надписью "Игры для девочек", — на котором, правда, не было ничего, кроме десятка коробок с пресловутой Барби. Надо полагать, что остальные десять стендов без специфической маркировки содержали игры для мальчиков, или же, что еще более интересно, девочки выделились в совершенно особую ветвь человечества, и отличия их менталитета и поведения от остальных людей не позволяют бедняжкам развлекаться обычным для их соотечественников образом, — то есть что-то вроде игрушек для слепых или олигофренов.

Но раз есть спрос — предложение не заставит себя ждать! Как грибы после дождя, растут фирмы, состоящие только из женщин и делающие игры только для девочек. Видимо, когда девочки вырастают, они все же сливаются с остальным человечеством, так что надо ловить момент, пока они маленькие, и кормить их игрушками, содержащими полезные сведения по макияжу, домашнему изготовлению украшений и навыкам общения с мальчиками (платонического, разумеется). Нашлись изобретатели, которые продают одну такую игрушку в комплекте с губной помадой — это, наверное, чтобы мальчик не купил ее по ошибке. Вопрос теперь в том, не начнут ли продавать крутые экшены в комплекте с бритвой?

Способствует ли процессу приобщения девочек к компьютеру кукла Барби или нет, но данные IDSA свидетельствуют, что сорок процентов компьютерных игроков в прошлом году составили женщины, так что, следуя тенденциям развития рынка компьютерных игр, может, и нашему журналу стоит завести пару розовых страничек "исключительно для девочек", а?

Паршивая Web-овца

Еще одной неожиданностью E3 для меня стал весьма слабый интерес к онлайновым играм. Отправляясь на выставку, я предполагала, что, судя по уровню шума в "Интернете" и в геймерских журналах, минимум треть экспозиции будет посвящена коллективным развлечениям. Ничего подобного!

Хотя "Микрософт" активно рекламировала на E3 свою новую геймерскую сеть, а каждый мало-мальски известный Internet-сайт предложил публике хотя бы небольшую свою часть в виде кучки распечатанных листочков, выставка явно проигнорировала этот последний писк игрушечной индустрии.



IDSA нашла для этого довольно забавное основание. Оказывается, что играют в онлайновые игры всего 14% всех геймеров, а половина игровой общественности и в будущем не планирует развлекаться в Internet.

Думаете на E3 так уважают статистику? Если бы это было так, мы с вами до сих пор играли бы в игры на дискетках: ведь, согласно тому же отчету IDSA, в конце прошлого года лишь чуть больше половины американских компьютеров имело CD-ROM (хотя бы и односкоростной), а сколько компьютеровладельцев не купят его и в этом году!

Причина прохладного отношения к онлайновым играм на E3, как всегда, прозаична. Представители большого игрушечного бизнеса пока не решили, каким именно образом они смогут извлечь максимальную прибыль из онлайнового бума. Главный Internet-вопрос, обсуждавшийся на выставке, выглядел так: кто, сколько и когда будет платить за увеселения в "Интернете"? Будет ли это абонентская плата за доступ, почасовой тариф или поступления от рекламы?

Последний вариант выглядит особенно круто. Заваливаете вы, к примеру монстра, стоите над ним, наслаждаясь победой, и тут появляется милое девичье лицо со словами: "Теперь вы можете чувствовать себя совершенно спокойно даже в самые критические дни!".

Пока же в "Интернете" царит демократия или, по мнению крупных фирм, "нравы Дикого Запада": народ играет кто во что горазд, то за деньги, то задаром, и солидные коммерсанты взирают на это копошение свысока: играйте детки, пока играется, пока мы тут не решили, как вас лучше к ногтю прибрать!

Дешево и сердито

Меня постоянно мучает комплекс неполноценности из-за жанра игрушек, которыми меня угораздило заниматься. Мне все время кажется, что никто не играет в квесты и, соответственно, никому не нужны мои и г-жи Дубровской статьи, а раздел квестов вполне закономерно обитает на задворках нашего журнала (обходятся же многие другие игрушечные издания вообще без такого раздела!), поэтому бальзамом на мои душевные раны стала диаграммка IDSA, согласно которой интерес публики приблизительно равно распределяется между стрелялками, стратегиями, квестами ("адвенчурами", и к тому же в компании с RPG) и симуляторами. Конечно, интерес к стрелялкам чуточку выше, чем к остальным играм, а к симуляторам — чуточку ниже, но что такое 10% в оценке такого расплывчатого понятия, как "интерес"!

Вы верите этим цифрам? Я — нет. На какой бы стенд на выставке я ни зашла, на какой бы экран ни взглянула, везде крутились бесконечные потомки Лары Крофт и наследники "Квейка". Мне кажется, что у Мотолога скоро пар из ушей пойдет от такого обилия материала, а нам, несчастным, придется уйти в отпуск без сохранения содержания — за компанию со стратегами и г-ном Ламтюговым.

Конечно, при ближайшем рассмотрении всегда оказывалось, что и нам, бедным, есть чем поживиться на E3, но тупая сила, которая заставляет "интеллектуальные" фирмы, известные совсем в других жанрах, без конца штамповать экшены-адвенчуры, экшены-стратегии и экшены-симуляторы, долго оставалась для меня загадкой. Разгадка — опять же в цифирках из отчета IDSA. Рынок компьютерных игр не тянет против рынка приставок, которые на E3 чувствовали себя как кум королю, занимая гигантские площади и прельщая публику немыслимыми сооружениями и спецэффектами, на которые у компьютерных фирм не хватило то ли денег, то ли фантазии.



Ангел спустился с небес — порулить.

Каждый хотел бы урвать жирный кусок на этом празднике богатства, как это удалось Eidos с Tomb Raider'ом, выпущенным практически одновременно для PC и Sony PlayStation. При этом все знают, что приставочный бизнес ориентирован в основном на кровожадных тинейджеров, и под их же вкусы заточены технические характеристики машин. Вот и бросились тысячи несчастных, глотая слюнки, лепить клоны и бледные подобия известных игрушек в надежде срубить зелененьких с обеих платформ.

Наталия Дубровская даже выработала свой оригинальный метод экспресс-общения с создателями подобных шедевров. Подойдя к очередному экрану, на котором какой-нибудь полуголый атлет совершал замысловатые телодвижения, она деловито осведомлялась: "А в бок прыгает?" — и, не дослушав извиняющегося ответа вроде "зато он летать умеет!", осуждающе бросала: "Даже Лара прыгала!" — и переходила к созерцанию следующего экспоната.

Боюсь, что судьба этих жалких порождений алчности будет печальна, и они не спасут от разорения десятки мелких фирм, понадеявшихся, что "приставки все съедят", но то, что в ближайшие несколько месяцев раздел стрелялок нашего журнала будет трещать по швам, — это уже ясно.

Дикие нравы дикого леса

Прошли славные времена пионеров и первопроходцев, когда всем играм хватало места на магазинных полках, когда геймеры с воодушевлением встречали появление любой новой



игрушки и когда их легендарные творцы в одиночку корпели над шедеврами в гаражах и на кухнях. Настало время жестокой конкуренции, и отчет IDSA предрекает наступление времени транснациональных монополий.

Все знают, что такое Голливуд и какое там делают кино. Теперь так же будет и в компьютерных играх. Несколько самых больших, самых зубастых компаний монополизируют рынок, и маленьким независимым студиям только и останется, что на корню продаться какому-нибудь гиганту или влачить жалкое существование на его же подачки в счет будущих прибылей.

Жутко наблюдать смертельные схватки игрушечных мастодонтов. Вот была такая компания "Сьерра", вроде бы большая и процветающая, но пришла какая-то CUC Software и сожрала ее со всеми потрохами, а потом закусила главное блюдо Blizzard и еще парочкой компаний поменьше.

О такой крошке, как Cyberflix, которую она походя подобрала у трупа другого сдохшего мастодонта, GTE Entertainment, CUC даже и не упоминает. К чему, и без этих довесков она теперь — второй после Microsoft по величине производитель программного (а не только игрушечного) обеспечения в США. А вот GT Interactive, занимавшая почетное второе место в игрушечной индустрии в прошлом году, с обжорства лопнула и теперь пребывает в унынии и разброде. Ее место занял молодой хищник Intuit, проглотивший в прошлом году Inscape и Trimark. Но самые драматичные события еще впереди. На ослабшую тушу транснационального гиганта Virgin уже точит когти Spelling Entertainment.

"И чем же все это кончится?" — спросите вы. Включите телевизор, и вы все поймете. Уже в этом году игрушечные компании делают упор на продолжения известных и кассовых игр, на сериалы с хорошо знакомыми игроку персонажами и бесконечные дополнительные миссии к играм. Гиганты не любят рисковать, зато готовы выложить немалые денежки на раскрутку заведомо удачного предприятия и оснащение старого сюжета новыми техническими прибамбасами. Чует мое сердце, недалек тот день, когда в игрушечном мире появится свой "андерграунд" с заведомо некоммерческими и "неформальными" игрушками и, наверное, своими собственными игрушечными журналами. Остается только радоваться, что хотя бы в этом году мы еще увидим не один десяток свежих и оригинальных творений (по крайней мере среди квестов такие еще встречаются, но о них — в следующем номере).



Выставка, где разбиваются сердца: Ольга Цыкалова нашла свой идеал! Жалко, почти виртуальный...

Слоны идут на стенды

Наталия ДУБРОВСКАЯ

Если бы хоть одна настоящая звезда упала на заслуженную грудь, то не осталось бы ни того человека, ни даже самых отдаленных его единомышленников!

Козьма Прутков, "Плоды раздумья"

Журналисты, как уже было сказано, — самые большие люди на E3. Они единственные, кого не слишком (во всяком случае, не слишком прямо) интересуют денежные вопросы, — и в то же время все знают, насколько эти вопросы от них зависят. Поэтому нахальные обладатели красных баджей могут громко выражать свое недовольство, с треском поглощать бесплатную пищу и прямо говорить то, что думают (если последнее действие не будет слишком обременительным).

У E3 (еще задолго до начала выставки) было свое, особое пресс-лицо: специальный журналистский совет, и самым главным спонсором, "осветителем" и пресс-организатором этого дела оказался онлайновый сайт GamePen. Благодаря ему в "Интернете" появилась новая сеточка E3.net, где можно было все узнать, все спросить и даже официально зарегистрироваться в качестве посетителя — поставь электронную закорючку, и ты уже желанный гость.

Конечно, GamePen со товарищи не ограничил свою деятельность благородной просветительско-вспомогательной функцией. А как же построить всех по росту, расставить все по местам, объяснить все своими словами и одарить достойных своим вниманием (то есть все, чем занималась пресса со времен наскальной живописи)?



Итак, речь идет о раздаче слонов (конечно!). GamePen пригласил видных редакторов из крупнейших онлайновых и бумажных изданий, собрал небывалой представительности совет и учинил призы в немереном количестве категорий: кроме "Лучшей игры" (вообще и по всем жанрам) будут присуждаться призы за самые многообещающие железки, лучший стенд, лучшую презентацию и еще за всякие глупости — например, за лучшее "ларОподобие" (теперь есть даже такой специальный термин — Croft-esque) и даже "за лучшее использование моделей (фото-) на стенде". Боюсь, что тут Eidos опять всех забьет! Вот только, кто станет лучшим актером — "анимированным" и "настоящим" — это вопрос!

Окончательное голосование пройдет 11 июля, а пока GamePen опубликовал списки номинантов по основным категориям.

"Самая многообещающая игра"

1. Unreal (GT Interactive/Epic MegaGames)

— многообещающий (даже слишком) трехмерный action. Пресса стоит на ушах и визжит от восторга. Темные коридоры становятся все реальнее, забрызганные кровью текстуры — все осязаемей. DOOM forever! Все шансы оторвать первый приз!

2. Myth: The Fallen Lords (Bungie).

3. Dungeon Keeper (Electronic Arts/Bullfrog).

4. Half-Life (Sierra/Valve)

— еще один отчаянный прорыв в сфере 3D-экшен от первого лица. Надо будет больше думать и меньше щуриться: натуральное освещение, потрясающие текстуры, передача металлических поверхностей...

Лучшая PC-игра

1. Quake 2 (Activision/id Software)

— почему бы и нет? Мы тоже так поступили в свое время! Правда, версия была первая... Но ведь истина не тускнеет от повторения!

2: Myth: The Fallen Lords (Bungie).

3. Dungeon Keeper (Electronic Arts/Bullfrog).

4. Blade Runner (Virgin/Westwood)

— игрушка из "киношки", но очень качественная. Умный (по-человечески) полицейский крушит нечеловечески умных роботов. Год 2019. У нас мало времени! Тренируйтесь!

Лучший стенд

1. Sony

— много шума. А так ничего.

2. Activision

— очень большой стенд, и Брюс Уиллис приезжал, и логотип стильный... Но, скорее всего, тут свою роль сыграл этот треклятый "Квейк" размером с небольшой аэродром.

3. Eidos

— лучше помолчать. Но фенек было немеряно.

4. Electronic Arts (EA Sports, Bullfrog, Origin, Jane's)

— и вправду круто. Все симуляторы были просимулированы по последнему слову техники: для летал стоял самолет — залазишь в кабину... и летаешь; для гонщиков была большущая красная машина; ходила куча оживших персонажей, и каждому посетителю — максимум внимания: и в самолет его подсадят, и порулить помогут, и все ему расскажут про грядущие достижения. Хороший стенд, ничего не скажешь!

Есть такой Web-сайт — All About Games, который вдруг взял да и наприсуждал кучу своих E3-призов — вполне от фонаря, и раструбил об этом на весь "Интернет". Подход у AAG оказался очень своеобразный — судите сами.

3D Action

1. Half-Life, (Valve Software, публикатор — Sierra On-Line). Больше всего журналистов с AAG умилил искусственный интеллект, который помогает врагам прятаться за колонны, убегать после ранения и делать другие глубоко интеллектуальные штучки. Что скажешь — круто! В Quake они только из-за спины выскакивали (иногда).

2. Montezuma's Return (Utopia Technologies). Здесь нет насилия и крови, вы не услышите хруста ломаемых костей и воплей умирающих. Неторопливые драки а-ля Virtua Fighter, много загадок, много красивых пейзажей. Помните SoulTrap от Microforum? Примерно то же самое мы увидим и в "Возвращении Монтесумы", только все будет гораздо красивее. Если, конечно, игра когда-нибудь выйдет...

3. SiN (Ritual Entertainment). "Если игра в Quake больше не вызывает у вас прилива адреналина, а от участия в бесконечных deathmatch'ах начинаются приступы безысходности, обратите внимание на SiN", — ненавязчиво советуют ребята с AAG. Нелинейный сюжет, конкурентоспособный AI, а главное — engine от Quake 2. Этот убийственный коктейль, по мнению AAG, вернет интерес к игре "соло" у уставших квакеров, на совести которых тысячи убитых людей.

RPG

1. The Dark Project (Looking Glass Technologies, публикатор — Eidos). Продолжение Ultima Underworld I/II и, — конечно, 3D. Самое удивительное, что вы теперь — не хороший человек и даже не убийца, а вор, и работа у вас воровская. Воруй, грабь награбленное, сбывай — повышай мастерство!

2. The Elder Scrolls: BattleSpire (Bethesda Software). Предыдущая часть игры, Daggerfall (или Buggerfall, прозванная так за огромное количество ошибок), разделила всех фанатов RPG на два лагеря. Одни называли ее "предателем" жанра, другие — "симулятором жизни" и "абсолютной RPG", но никто не остался равнодушным. Продолжение сериала оказывается вовсе не продолжением, а совершенно новой игрой, с улучшенным графическим engine'ом, работающим в 16-битном цвете и возможностью игры по сети с друзьями. Учитывая опыт предыдущих частей, создатели сделают мир более компактным, но знаменитая нелинейность сюжета останется. Ура.

3. Fallout: A Post Nuclear Adventure (Inteplay). Послеапокалипсическое время. Время Сумасшедших Максов и бензина по карточкам. Героям этой игры, тем не менее, не хватает чистой воды. С ее поисков и начинается это увлекательное путешествие по выжженной планете Земля. Распрощавшись с role-playing-системой GURPS, создатели разработали собственную систему характеристик персонажа и говорят, что получилась она "на уровне".

Квесты

1. Temujin: The Capricorn Collection (Southpeak Interactive). Ну, про это мы писали, и писали, и писали... Кино плюс игра на новом этапе.

2. King's Quest: Mask of Eternity (Sierra On-Line). "Королевский квест" вернулся, и вернулся здорово изменившимся. Он приобрел еще одно, на этот раз третье, измерение и благодаря новой технологии ThreeSpace 3D стал выглядеть просто франтом. Качественные текстуры, тени и туман, битвы в реальном времени — не бойтесь, это не новый DOOM, это просто новое слово в квестостроении, сказанное Sierra.

3. Wes Craven's Principles of Fear (Cyberdreams). Если вы еще не все знаете о таком чувстве, как СТРАХ, эта игра для вас. Постепенно, шаг за шагом, вы, будучи обеспокоенным отчимом или перепуганной падчерицей, пройдете все этапы обучения этому волнительному чувству. Мир кошмаров, в котором вам придется провести несколько запоминающихся дней, выполнен в полноценном 3D, с динамическим распределением света и теней. Примечательная особенность, которая поразила жюри AAG, — при наличии двух компьютеров, соединенных сетью или модемом, в квест могут играть два человека, один за отчима, другой за девочку.

"Битвы с использованием техники"

(Да, у AAG есть такой жанр!)

1. Sub Culture (Criterion Studios, публикатор — Virgin). Такие ма-а-аленькие жители, и все под водой, и с последними техническими достижениями! Схватки на подводных лодках размером с ноготь, в отлично выполненном и освещенном подводном мире так очаровали деятелей из AAG, что они отнесли игру к самому неожиданному жанру и одарили аж "золотой медалью". Помилуйте, какая же это "Схватка на тракторах"?! Но медаль Sub Culture, конечно, заслужила, и нечего кривиться!

2. Extreme Assault (Blue Byte). Еще одно поступление от разработчиков Archimedean Dynasty, полное стремительного действия и трехмерных эффектов. Спасите мир от нашествия инопланетян!

3. Red Baron 2 (Sierra On-line). Пролетая над качественно отсканированной фотокартой северной части Франции, еще раз скажите спасибо Sierra и ее технологии ThreeSpace 3D, благодаря которой ее новый симулятор "кукурузников" вышел таким красивым. Новое, исправленное и дополненное издание Red Baron настолько поразило пилотов из AAG, что они решили отдать ему почетное третье место.

Тактические стратегии

1. Dark Reign (Activision). Как Red Alert, только в сто раз круче — вот, в общем-то, и все объяснение.

2. Myth: The Fallen Lords (Bungie Software). Классическая тактическая игра, или wargame, Myth использует мощный 3D-"движок", который должен совершенно затмить другие игры в этом жанре. Нет места перечислять все достоинства будущего продукта, и "серебро" AAG — лишь начало.

3. Dark Colony (SSI). Роскошная графика, достойный AI и простой сюжет — что еще нужно для идеального C&C-клона! Ничего, во всяком случае, по мнению товарищей из AAG.

Аркады

1. NetWar (Headland Digital Media). Жутко быстро, жутко круто, жутко онлайново. Тридцать игроков, любимый фанерный (или почти фанерный) аэроплан, все "на одном адреналине": летай, мочи все, что шевелится внизу и на уровне глаз, — и все это за десять баксов с носа! Ух!

2. Postal. Вас уволили с работы, банк отнял за долги все имущество, жена, разумеется, ушла. Будущее не просматривается, но в руках увесистая сумища, до отвала забитая всевозможным оружием. Полагаем, вопрос "что делать?" здесь не уместен. Конечно, МОЧИТЬ ВСЕХ! Этот лозунг проходит рефреном на протяжении всей игры в Postal, экстремально тупой 2D-"мочилки", которая, по мнению экспертов AAG, вполне тянет на второе место.

3. TimeShock PinBall (Empire Interactive). Если вы полагаете, что последнее слово в разработке Pinball-симуляторов было сказано давным-давно, вы заблуждаетесь. Этот PinBall возводит уровень симуляции на беспрецедентную высоту. Pinball в разрешении 1600x1200 — требуются ли другие комментарии?

Такие вот задумчивые слоны разбредаются нынче по опустелым стендам E3. Надеемся, они попадут в хорошие руки...



E3: азбука игры

40 кг — на такой отметке застыла стрелка весов, на которые мы взгромоздили маленькую сумочку со всеми пресс-материалами, привезенными с E3. 40 кг рассказов о новых играх и технологиях, 40 кг планов и итогов!

"Выбрать самое интересное, самое нестандартное, самое ожидаемое и самое неожиданное, самое свежее, самое неизвестное и самое-самое, и явить это народу в удобоваримой азбучной форме!" — бодро распорядился главный, так и не сумев оторвать пресловутую сумку от матери-земли.

"Есть!" — сказали мы и в точности исполнили его нетленное ЦУ. Читайте. Мотайте на ус. Задавайте вопросы. Продолжения — в "азбучной" форме — не будет, но опущенного за недостатком места хватит до конца года.

Да! Совсем забыли. Нижеследующими впечатлениями от выставки и ее бесконечных пресс-релизов с вами делились: ***Наталия Дубровская, Ольга Цыкалова, Олег Хажинский, Александр Вершинин и Х.Мотолог*** *(вел. и уж.).*



7th Level

Monty Python's The Meaning of Life

Ура! Дело Monty Python живет и побеждает: снискав все возможные лавры и доходы после выхода в свет двух первых частей компьютерной монтипайтонологии (Complete Waste of Time и The Quest for The Holy Grail), веселая компания нестареющих Питонов во главе с безобразником Терри Гиллемом и (снова!) в сотрудничестве с известной своими педагогическими устремлениями фирмой 7th Level принялась за подготовку третьей, самой эпохальной питон-игрушки: Monty Python's The Meaning of Life.



Нашим компьютерам опять предстоит переварить дикое и непристойное сюрреалистическое кино семидесятых и философски переосмыслить все этапы обычного жизненного пути: первое свидание с этим миром, взросление, борьбу за место под солнцем, глухие депрессии среднего возраста... Конечно, самое вкусненькое нам оставят на потом: последней частью игры будет



Смерть, и здесь-то мы наверняка повеселимся от души!

Несомненно, игрушка опять будет квестом, и возможностей в ней будет побольше, чем в "Святом Грале": теперь и вертеться можно, и рассматривать все с близкого расстояния, и головоломок с играми будет куда больше. Например, нам предстоит заняться кормлением вечно, простите, блюющего мистера Креозота (когда-то этот эпизод вызвал больше всего нареканий среди приличной публики... и вернулся, чтобы порадовать новое поколение и освоить новую технику). Ну что тут еще скажешь? Монти Пайтон грядет!



Activision



Dark Reign

Как вы думаете, есть ли что-то, способное побить по популярности всенародный Alert? Публикаторы из Activision и разработчики из Auran считают, что ДА. И в качестве доказательства с гордостью демонстрируют Dark Reign.

Что ж, вполне возможно, пресловутый C&C-киллер уже создан, ведь не случайно именно Dark Reign получила на E3 от сайта All About



Games первый приз среди стратегических игр! Объясняется это прежде всего массой новшеств, вносимых игрой в жанр real-time-стратегий. Не говоря уж про безупречную графику (все ландшафты являются не плоскими картинками, как в C&C, а объемными пейзажами, созданными в специальном редакторе), в игре реализован расширенный интерфейс управления AI ваших подчиненных, который позволяет, к примеру, вырезать, копировать и вклеивать участки маршрутов, создавая сложную сеть патрулирования. Более того, встроенный редактор поможет в создании не только новых миссий-уровней, но еще и целых кампаний, полностью новых игровых миров, которыми затем можно будет обмениваться с друзьями или распространять через "Интернет". Работа над игрой велась на протяжении двух с лишним лет, и сейчас Dark Reign активно раскручивается во всех средствах массовой информации, а значит, скоро можно ожидать его появления (ориентировочный срок выхода — осень этого года). А тем, кто не полностью утолил свое любопытство, можем посоветовать ознакомиться с впечатлениями нашего корреспондента от бета-версии игры, опубликованными в этом номере .EXE.

Interstate '77

Совсем недавно компания Activision поразила любителей сумасшедших скоростей и стрельбы на полном ходу своим революционным хитом Interstate '76 (очень, очень вкусно!). Такие игры не забываются. Многие до сих пор терпеливо ждут обещанного разработчиком Direct3D patch'a, дабы заново пройти любимый симулятор с самого начала — на этот раз с зашкаливающими за отметку "30" FPS и новыми текстурами. Говорят, что добавка для 3D-акселераторов будет "весить" до 20 мегабайт. Но даже это не способно расстроить верных фанатов. Тем более, что на горизонте замаячил призрак продолжения. Не угадали, игра не будет называться I76-2. Имя нового хита — Interstate '77.

Зная коварные повадки компании Activision, любители быстрой езды вполне могли бы получить не новую игру, а набор дополнительных миссий (как MechWarrior 2). Просьба не волноваться: I77 — абсолютно свежая игра. Для того чтобы пощеголять с новой модной прической, вам не придется покупать еще и предыдущую часть игры. При чем здесь стрижка? Элементарно, читатель! Обожаемый многими "белорус" Groove Champion уходит с большого экрана — его заменяет веселый пацан по имени Taurus. Да, именно тот замечательный чернокожий, который обладает экзотическим акцентом, великолепным причесоном и ездит на огромном белом лимузине. Демонстрационная версия игры была показана на E3. Количество уровней и подробности сюжета пока неизвестны.



Впрочем, кое-какая информация по сюжетной линии все-таки имеется. В 1977 году экономика США все еще находится в глубоком нефтяном кризисе. Хитрые мексиканцы, как всегда, нелегально ввозят в страну дешевое топливо, делая огромные деньги. Для охраны своих грузовиков с черным золотом они нанимают черного же профессионала Taurus'а, то есть вас. Но это лишь начало истории. Дело в том, что очередной свихнувшийся ветеран-вьетнамец по кличке "Генерал" вынашивает планы, которые достойны любого злодея из фильмов о Джеймсе Бонде. Короче говоря, вам, простому черному парню, придется расправиться с негодяем и предотвратить... Третью мировую войну.



Чтобы подогреть интерес к Interstate '77, Activision старательно рекламирует новые автомобили, оружие, ландшафты и даже персонажей. Прикольнейший soundtrack прилагается. Если вам недостаточно даже таких обещаний, вот эксклюзив: как насчет новой системы спасения игры, которая наконец-то позволит проходить сложнейшие миссии игры без головной боли, а?

Поддержка Direct3D также обещается. На этот раз игрушка должна "любить" технологию с самого начала. Претерпевшая сильные изменения система multiplayer-игры порадует тех, кто уже сейчас тренирует рефлексы, устраивая побоища во всемирной сети "Интернет". Стопроцентно точная дата релиза, разумеется, неизвестна. Но предположения и домыслы возможны...

NetStorm

Netstorm — одна из первых стратегий в реальном времени, которые создавались, ориентируясь на игру через Internet. В Titanic Entertainment (издателем выступит Activision) создали для новой игры целый волшебный мир, где под властью играющего окажется несколько различных магических энергий, помогающих в постройке новых армий и защите уже завоеванных границ. Плюс к этому мы получим массу других интересных возможностей, включая взятие в заложники вражеских священников. Словом, игра обещает получиться очень интересной для всех любителей online-сражений. Выпуск намечен на середину-конец нынешней осени. Более подробно вы можете





прочесть об игре в этом номере журнала в разделе Strategy-новостей.

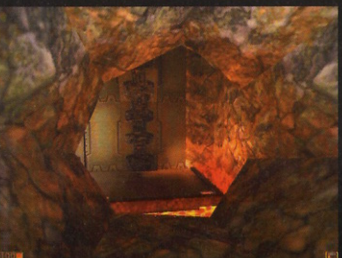
Quake 2

Несмотря на ощутимую утечку мозгов из id Software, работы над продолжением культовой игры Quake все-таки ведутся. И весьма удачно. Продолжение призвано устранить единственный повод для недовольства пользователей: если multiplayer-режим игры до сих пор не имеет себе равных, то игра в одиночку представляется все же скучноватой.

Действительно, игру нужно лишь слегка подправить, доведя до совершенства. Начнем с того, что уровни перестанут быть настолько прямолинейными. Вы сможете больше взаимодействовать с окружающим миром, передвигая отдельные объекты, разрушая стены и так далее. Появятся и легкие задачки: иногда вам придется прикрыть чем-нибудь контрольный лазерный луч или выстрелить по предохранителю, деактивировав нужное устройство. Уровни, которые теперь носят гордое название "units", стали больше похожи на собратьев из Hexen. Так что игрок может потратить немало времени, разбираясь в запутанной системе "юнитов". Например, вам необходимо перейти на следующий уровень и взорвать ядерный реактор, чтобы затем вернуться на предыдущий этап. Последний вполне может претерпеть сильные изменения (вследствие взрыва), и игрок воспримет его как новый "юнит".

Не имеющая равных графика Quake engine'а также получит свою порцию доработок. Текстуры станут более гладкими, а освещение — реалистичным. Авторы Q2 добавляют

"цветное" освещение, создающее неповторимую атмосферу игры. Игровой интерфейс может быть изменен самим пользователем, который лишь указывает, где должны располагаться данные о здоровье, запасе патронов.



Любопытно, что новая игра не является сюжетным продолжением старой. В этом смысле Quake 2 куда ближе к DOOM'у. Игрок опять становится морским пехотинцем, освобождающим земли недалекого будущего от-инопланетного ига. Вместо "Врат Ада" теперь существует специальная защитная система, расположенная на планете врага, которую вы должны обезвредить.

Новый сюжет — новые монстры. Quake 2 удивит вас большим количеством роботов, причем достаточно "умных". С помощью нового AI враги смогут долго преследовать вас, выбирая оптимальный маршрут движения. И самое главное: подлый супостат научился пригибаться, избегая вашего огня. В качестве стандартной практики появились неприятельские патрули, охраняющие территорию. Заметьте, начиная игру заново, вы можете не обнаружить врага там, где он был раньше! Чуткие монстры имеют тонкий слух и, услышав ваше падение, обязательно явятся на звук. С другой стороны, игрок всегда может спрятаться в тени и молиться, чтобы рыскающая зверюга его не заметила. Много неприятностей можно ожидать и от мощных турелей, разбросанных по уровням и охраняющих жизненно важные объекты. Кстати, турели захватываются! Впрочем, не все. Как вы убьете танк? Среди прочих врагов опасаться надо не гладиатора и не берсеркера. Ваш злейший недруг — медик, который отыскивает подраненных вами монстров и лечит их вплоть до полного выздоровления. Злодей, одно слово!

Использование оружия стало более разнообразным. Нет, вы не сможете перекладывать пистолет из одной руки в другую или стрелять навскидку, не целясь. Зато игрок должен сам определять количество энергии, подаваемой на оружие, а также количество патронов, выстреливаемых в единицу времени. Среди интересных экземпляров вооружения привлекает внимание rail gun, прошивающий всех неприятелей, оказывающихся на пути мощных лучей этого аннигилятора.

Конечно, Quake 2 поддерживает все multiplayer-режимы известного нам Quake'а. Возможно, будут сделаны новые. Специально для видеогурманов приготовлена поддержка OpenGL — радость для обладателей 3Dfx. Традиционной же ложкой дегтя стало сообщение об отказе id Software от DOS-версии Quake 2. Windows 95 only.



Когда выйдет это чудо? Когда будет готово ®.

SiN

Информации опять кот наплакал (тем более, мы уже ее выдавали — см. #4), но не сказать лишний раз о том, о чем шумели на известной выставке, было бы преступлением против играющего человечества. Итак, игра, создаваемая Ritual Entertainment, компанией, ранее известной как Hipnotic, перенесет нас в мир преступности и насилия конца 21 века. Проект во всю пользуется engine'ом Quake, но игровой мир, по словам авторов, будет совершенно отличен от того, к которому мы все привыкли. Каким? — См. скриншот... Что еще? Согласно планам бывшего Hipnotic и издателя, SiN будет готов уже в начале 1998 года.



Zork: Grand Inquisitor

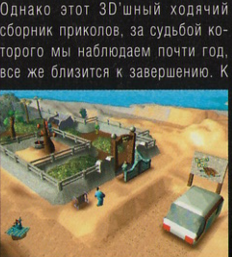
Activision готовится к выпуску своего главного в этом году хита — игры Zork: Grand Inquisitor. Мы уже неоднократно рассказывали вам, как идет работа над этим шедевром. На E3 фирма, воодушевленная предсказанным ей успехом, объявила, что до 2000 года собирается выпускать новых "Зорков" ежегодно, чтобы в результате получилась трилогия, полностью охватывающая период борьбы сил технического прогресса и магии. Про саму игру скажем лишь, что по сравнению с предыдущим "Зорком", Grand Inquisitor стал более светлым, веселым и непринужденным, а остальное вы увидите сами, и совсем скоро.





Twinsen's Odyssey

Еще один квест от Activision — Twinsen's Odyssey — как бы попал в тень своего большого собрата. Однако этот 3D'шный ходячий сборник приколов, за судьбой которого мы наблюдаем почти год, все же близится к завершению. К летним радостям его, правда, теперь не отнесешь. Выпуск игры отложен до 29 августа. Но повеселиться приятно всегда — и в сентябрьский дождик тоже! Тем более, что в следующем номере мы, освободившись таки от выставочных впечатлений, расскажем вам о появившейся недавно демо-версии игры.



Broderbund Software

Riven: The Sequel To Myst

Все знают, что Broderbund — это прежде всего Myst, и игра Riven: The Sequel To Myst это только подтверждает. Любимое детище Broderbund демонстрировалось на E3 в отдельном шатре на гигантских экранах и, надо сказать, качество графики игры таково, что даже в таком, сугубо некомпьютерном виде она смотрелась очень даже неплохо. Мы также оценили на редкость плавную и быструю манеру перемещений, которая теперь дополнит статичный мир Myst'a. И все же главное в этой игре — ее атмосферу — мы сможем оценить лишь в тот день, когда появится релиз.



The Journeyman Project 3

На E3 Broderbund наконец-то продемонстрировала продолжение еще одной знаменитой серии — The Journeyman Project 3, о котором почти год ничего не было известно (за исключением нескольких строчек из пресс-релиза фирмы). И вот, наконец, мы можем обрадовать поклонников агента #5 Гейджа Блэквуда: его новые приключения увидят свет в самом начале 1998 года.



На этот раз храбрый путешественник отправится расследовать шалости времени в далеком прошлом. Как всегда, на пути героя встанет его враг — агентша #3, которая, впрочем, послужит для нас важным источником информации о древних цивилизациях, до которых нам необходимо добраться, чтобы в конечном итоге спасти современное человечество.

Эта игра напомнила нам TimeLapse — и графикой, и сюжетом, согласно которому нам предстоит посетить несколько экзотических миров — от буддистских монастырей в Гималаях до храмов майя. Но (в отличие от "мистообразных" игр) The Journeyman Project 3 довольно обильно населен 3D- и видеоперсонажами, с которыми нам придется общаться по ходу игры. Что касается графики, то она, как это всегда бывает у создателей Myst, просто великолепна.

ПОСТУПАЙ ПРАВИЛЬНО – БУДЬ ПЛОХИМ !

Dungeon Keeper™

BULLFROG

Спрашивайте лучшую игру 1997 года с полной документацией на русском языке в магазинах "GameLand", "Белый Ветер", "Союз", "Компьюлинк", "Партия"



По вопросам оптовых закупок обращайтесь в компанию "Софт Клаб"
Телефон 232-6952, факс 238-3889, e-mail: info@softclub.ru
Приглашаем к сотрудничеству московских и региональных дилеров

Warlords 3: Reign of Heroes

У каждого сознательного игромана обязательно есть ЕГО игра, которую он ждет больше всего. И нет никаких сомнений, что для многих такой игрой является именно Warlords 3. Огромное количество людей начинали свое знакомство со стратегическими играми именно с памятных первых "Варлордов". Для других они были логическим развитием Defender of the Crown. Но в любом случае трудно найти стратегомана, которому эти игры были бы безразличны.

Очень долго судьба Warlords 3 не была ясна, но не так давно мы услышали радостную весть — продолжение будет, и делает его, к счастью, австралийская SSG. И это действительно приятно. Об этом знаменательном факте мы уже писали — и от души. Всем желающим настоятельно рекомендуем пролистать 4-й номер .EXE, где очень подробно рассказано о всех тех новшествах, что грядут в игре. Словом, будем ждать. Кто знает, вдруг заветная коробочка появится уже к концу лета (впрочем, даже самые пессимистичные оценки намекают на Рождество. Ох, уж это Р.).

WarBreeds

WarBreeds обещает быть весьма интересной игрой. С виду это обыкновенная real-time strategy, где четыре клана воюют на большой планете в надежде побыстрее остаться в одиночестве и подумать о вечном. Здесь нет ничего необычного. У каждого клана есть свои неповторимые особенности,



которые серьезно отличают его от других пришельцев. Такое, впрочем, встречалось и прежде. Но где вы видели, чтобы генетический материал убитых врагов можно было использовать для разработки новых видов войск! Сочетая всевозможные комбинации ДНК, вы можете создать именно такого солдата, который вам требуется. Причем солдатики будут различаться не только по своим "внутренним" характеристикам, но и внешне. Для тех, кто не особенно любит заниматься разработкой полезных ископаемых и всевозможных ресурсов, существует специальный режим "автоматического менеджмента", в котором компьютер сам принимает некоторые решения, давая игроку возможность поразмыслить над более важными делами.

Cryo Interactive

Ubik

Молодая, но весьма амбициозная французская компания Cryo, начиная с 1992 года, разработала десяток хитов для Virgin и Mindscape, включая такую классику, как Dune, Megarace, Lost Eden и Dragon Lore.

В 1995 году Cryo освободилась от опеки издателей и начала сама поражаться своими новыми играми, построенными на основе разработанной ею же технологии Omny3D, первой в отрасли позволившей игроку обозревать окружающий мир на 360 градусов по горизонтали и вертикали.

Первые игры самостоятельной Cryo — Versailles 1685, Dragon Lore 2 и Atlantis: The Lost Tales были удивительно красивыми, но порой малосодержательными квестами. Теперь компания начинает осваивать новые жанры.

Осенью выйдет в свет Ubik — коктейль из стрелялки со стратегией, снабженный элементами RPG, делающийся по мотивам научно-фантастического романа Филиппа К. Дика, создателя знаменитого Blade Runner. Действие происходит в Нью-Йорке в 2019 году. Игрок руководит командой из пяти наемников, искореняющих расплодившихся к тому времени промышленных шпионов. Каждый из наемников имеет собственные, изменяющиеся по ходу действия характеристики физической и духовной силы и вооружения. В процессе игры можно выбирать из 30 видов обычного оружия и 50 видов психического, дабы провести свою команду по 15 уровням в двух футуристических мирах, населенных шестьюдесятью персонажами с изощренным искусственным интеллектом.

Dreams to Reality

Одновременно с Ubik'ом Cryo опубликует Dreams to Reality — приключенческий action в духе Tomb Raider. Место знаменитой девицы в этом



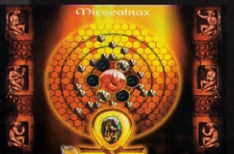
сюрреалистическом мире снов займет мускулистый юноша с косой на бритом черепе, в семейных трусах и кроссовках, который не хуже Лары бегает, плавает, дерется, стреляет, да к тому же еще и летает. И все это на фоне сотни очень красивых ландшафтов с некоторым уклоном в аркадность и во взаимодействии с сотней же самых причудливых персонажей. Не знаем, как играть, но смотреть на это действо удивительно приятно.



Intervention

И, наконец, нас ждет натуральная стратегия — Intervention. В этом "симуляторе бога" вам предстоит не только создать и заселить планету, но и заставить ее обитателей верить и почитать вас — их бога и владыку. Если же вдруг их вера в суперспособности владыки пошатнется, во вселенной неминуемо найдется другой бог, готовый прибрать к рукам недовольную планету. Впрочем, и нам при хорошем стечении обстоятельств не помешает еще одна планетка-другая, заселенная нашими горячими поклонниками. В роли богов-оппонентов в игре могут выступать как другие игроки, так и компьютер. И, конечно же, опять добавим: игра ну о-о-очень красивая.

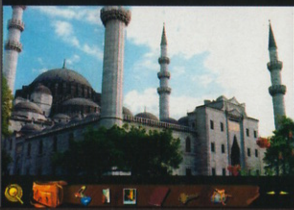




Discovery Channel Multimedia

Byzantine: The Betrayal

Появление этой компании на игрушечном рынке — очередное свидетельство пристального внимания теле- и видеомагнатов к компьютерным развлечениям. Поскольку сама Discovery Channel занимается в основном просветительными и образовательными программами, то и ее мультимедийная часть выбирает для себя сюжеты, в которые так или иначе можно впихнуть чуточку учебного материала.



Действие новой игры Byzantine: The Betrayal происходит в Стамбуле, причем не в каком-нибудь виртуальном, а в самом настоящем, где привычная к экзотическим полевым условиям съемочная группа Discovery Channel провела два месяца, отсняв 45 минут живого видео на натуре и сделав массу фотографий стамбульских достопримечательностей — от мечети Айя София до гарема дворца Топкапу — для 120 панорамных видов, на фоне которых происходит действие игры.



Сюжет Byzantine: The Betrayal не отличается оригинальностью. Ваш друг приглашает вас в Турцию, чтобы вы помогли ему в расследовании деятельности международных преступников, занимающихся контрабандой византийских древностей. К вашему приезду друг неожиданно исчезает, вас обвиняют в его убийстве, и большую часть игры вам придется носиться по городу, скрываясь от местного правосудия, разыскивая преступников и попутно раскрывая древние секреты византийской истории.

Игра выйдет в свет в октябре — на целых семи компакт-дисках! То-то просветимся!

Evolution

Evolution явно принадлежит к новому поколению компьютерных игр. Про один из таких проектов, Creatures, мы уже писали. В готовящейся к выходу игре от Discovery Channel Multimedia вам придется заняться подобными же делами, а именно — развитием живых существ.



В общей сложности игра продолжается... 360 миллионов лет и идет в режиме реального времени со скоростью 30000 лет в секунду. Невероятно, но вы начинаете с амеб и затем постепенно наблюдаете весь процесс эволюции, описанный Дарвиным. Суммарно вы можете контролировать в игре до 150 различных видов существ! При этом только от вас зависит, по какой из ветвей эволюционного древа пойдут ваши создания. Прежде всего играющий изменяет приоритетные для развития параметры и среду обитания подопечных существ. Выигрывает тот, кто первым достигнет одной из 6 (!) интеллектуальных форм жизни.



Как вы уже поняли, это вовсе не обязательно должен быть человек. По ходу игры происходят воистину потрясающие вещи. В частности, континенты земшара перемещаются так, как они двигались с ходом истории. Горы постепенно разрушаются, превращаясь в равнины. Моря, некогда занимавшие почти всю территорию планеты, высыхают, и на их место приходят пустыни. И все это происходит на ваших глазах! К слову, у играющего всегда есть возможность выбрать не настоящую Землю, а случайно сгенерированную планету со своими неповторимыми природными условиями. Играть можно либо одному с 5 компьютерными оппонентами, либо по модему или сети с друзьями. Разумеется, есть и возможность сразиться через Internet или по LAN (вплоть до 6 человек одновременно).

Нужны ли еще слова? И без этого уже понятно, что все мы с нетерпением ждем Evolution и надеемся, что она появится в скором будущем. Разработчики же клятвенно заверяют нас, что выход игры намечен на октябрь сего года.



DreamWorks Interactive

Trespasser: Jurassic Park

Когда-то основная команда из DreamWorks работала в английской



фирме Shiny, прославившейся недавно выпуском отличной игрушки MDK. Будущие "дримы" позарились на коврижки г-на Гейтса, и не зря — за недолгое время сотрудничества с "мастдаями" фирма выпустила не одну хорошую игру, и в ближайшее время их станет еще больше — на E3 DreamWorks убедительно это доказала.

Во-первых, долгожданный, давно обещанный Trespasser — жуткие приключения в стране динозавров, полные схваток, головоломок, убойного 3D и искусственного интел-



лекта, которым создатели наградили своих ящерок и всю экосистему в целом, — они грозятся, что он настолько мощен, что у наших слабых домодельных мозгов есть все шансы проиграть схватку.

Неимоверный уровень интерактивности, потрясающая играбельность, сюжет, удостоенный Оскара, — короче, вы такого никогда не видели, и вам и не снилось. Впрочем, все так говорят — лучше подождем до ноября, посмотрим. Но насчет 3D — чистая правда, смеем вас заверить! И еще они (динозавры) кричат громко.

Chaos Island: Lost World

Затем — Chaos Island, игрушка в жанре совсем экзотическом — стратегия для... детей. Маленьким гринписовцам предстоит защищать динозаврий остров от плохих дяденек с двустволками и хищных ящеров. Помогать им будут благородные деяте-





ли науки и "добрые" динозаврики. 12 миссий, 3 уровня сложности, необходимость выращивать динозаврьи войска из яиц... Набивайте руку на динозаврах, маленькие Шериданы, потом сыграете в "Геттисберг".

Goosebumps: Attack of the Mutant

И, в-третьих, продолжение симпатичной серии детских мини-ужастиков Goosebumps — Goosebumps: Attack of the Mutant. Теперь этот полный мурашек мир стал миром действия: новая игра — типичный 3D-экшен, где игроку придется бродить по бесконечным коридорам враждебного обиталища, "мочить" врагов оптом и в розницу и решать DOOM'ообразные мини-головоломки. Развивает способности к спортивному ориентированию и умение стрелять навскидку. Для вас и ваших детей! Не пропустите!





Electronic Arts

Longbow 2

Jane's Combat Simulations почти заканчивает Longbow 2, игру, бывшую, пожалуй, одним из самых зрелищных авиасимуляторов на E3. Разработчики и издатели из EA представляли новинку на двух компьютерах, снабженных 3Dfx-акселераторами, — народ аплодировал. Абсолютно новая, реалистичная графика, потрясающая модель ландшафта, фантастические взрывы — как здесь ни растрогаться!

И в самом деле, графика в игре разительно отличается от того, что было в первой части Longbow. Необходимо отметить, что игра не потребует обязательного присутствия 3Dfx-карты, но лишь используя акселератор, вы получите истинное удовольствие от полета. Текстуры на земле и в воздухе смотрятся значительно лучше. Каждая идеально подогнана и прекрасно вписывается в общую картину. Это касается не только модели земли, но и самих летательных аппаратов. Пожалуй, так детально вертолеты еще не рисовали. Вы отчетливо видите пилота и стрелка под прозрачным колпаком кабины — более того, вы видите их движения! А в какой еще игре можно разглядеть приборную доску пилота, подведя внешнюю (!) камеру поближе к кабине?



Снабженный поддержкой всех графических эффектов акселератора, Longbow 2 активно использует динамический light sourcing. Разумеется, особенно хороши ночные миссии, когда ракета на мгновение освещает борт винтокрылой машины, а затем описывает яркую дугу, заканчивающуюся фантастически красивым взрывом.

В отличие от предыдущей части симулятора, Apache Longbow не единственный вертолет, на котором вам предстоит воевать. В любое время вы сможете пересесть на OH-58 Kiowa или UH-60 Black Hawk. Интересно, что на последнем есть даже специальное место для пулеметчика, которое пользователям еще никогда не доводилось занимать. Изменилась и схема кампании. Теперь их лишь две: одна учебная, в Калифорнии, другая самая настоящая — конфликт между Арменией и Азербайджаном. Начиная игру заново, вы получаете предельно детализованный 50-километровый отрезок фронта. Самостоятельная подготовка миссий и их выполнение прямым образом влияют на положение дел в вашем секторе. Соответственно изменяется и линия фронта. Действия стали более логичными. Перед тем как пойти в рейд, вам придется сначала провести разведку, выяснив точное расположение целей. Только в этом случае они появятся на вашей штабной тактической карте. Ход кампании зависит не только от удачного выполнения заданий, но и от разумного использования ресурсов. Боекомплект не бесконечен — стоит его перерасходовать, и вы не сможете перезарядить любимую пушку для следующей операции.

Наконец, последняя замечательная новость: наличие multiplayer-режима. Именно коллективных полетов так не хватало фанатам первого Longbow. На этот раз в любой, абсолютно любой миссии, будь то кампания, случайно сгенерированная миссия или одиночное задание, смогут участвовать до восьми человек.



Причем, играть можно за любую из воюющих сторон. А это значит — deathmatch. Игрокам необязательно иметь разные машины: вы можете сидеть в одном вертолете, занимая кресло пилота или стрелка.

Требования Longbow 2 для настоящего времени весьма скромны: P133, 16 Мбайт RAM и Windows 95. Игрушка ожидается уже к осени этого года.

Populous: The Third Coming

В 1989 году независимая (тогда) британская компания разработчиков Bullfrog выпустила игру, впоследствии ставшую основоположником нового жанра стратегических игр — God Sim, "симуляторов бога". Игра называлась Populous, она и ее продолжение, Populous 2, разошлись миллионными тиражами по обе стороны Атлантического океана. Сегодня Bullfrog объявила о завершении работ над третьей частью сериала — Populous: The Third Coming. Игра призвана "заново изобрести" жанр "симулятора бога" и имеет очень мало общего со своими предшественниками.



Во-первых, согласуясь с последними научными данными, мир приобрел форму шара. Мы можем парить в космической пустоте, поворачивая изображение планеты любым боком. Более того, наше всевидящее око, заботливо запрограммированное умельцами из Bullfrog, способно приблизить изображение до уровня земли, выхватывая любые детали подвластного мира, и даже, как простой смертный пройтись его тропами. Помня об уровне владения графикой, продемонстрированном Bullfrog в предыдущих играх, можно предположить, что графика в третьем Populous будет просто фантастической. Во-вторых, появятся разные классы людей — вроде Воинов, Шпионов и Слуг. В-третьих, будет реализована полноценная модель экосистемы планеты, а также новый усложненный AI. Лишь цель игры останется прежней — борьба за абсолютное доминирование.



Жалок тот бог, в которого никто не верит. Поэтому, впервые появившись на орбите нового мира, вам придется сначала послать своего шамана и, возможно, явить парочку чудес, вроде чумы или наводнения, чтобы люди поверили и повиновались. Затем следует построить церкви, дабы укрепить веру и сделать ее чище. И только после этого научить свою паству науке войны, саботажа и убеждения. Так, шаг за шагом, вы создадите преданную армию, готовую завоевывать мир и бороться с неверными.

Да, чуть не забыли, несколько конкурирующих богов уже, возможно, проявили свой интерес к вашему миру, и борьба за людские души скоро обострится как никогда. Это увлекательное действо развернется уже осенью этого года.

Redline

Фирма Accolade, ветеран в жанре автомобильных симуляторов, наконец разродилась очередным творением. Вернее, почти разродилась. Новый "боевой" автосимулятор Redline переносит игрока в недалекое будущее,

в наш мир, где только что закончилась ядерная война. Вспомнили Mad Max? В Redline идет война между вооруженными бандами, причем как на автомобилях, так и без них. Именно так — вы сможете вылезти из развороченной машины и отправиться на поиски новой!




Графический engine игры еще не закончен, но Redline уже выглядит очень красиво. Кроме того, графика в игре достаточно быстрая и не предъявляет больших претензий к железу. Особой гордостью авторов является "зашитая" поддержка 3D-акселераторов — как через Direct3D, так и напрямую. На выставке игра использовала 3Dfx-карту, выжимая впечатляющий frame rate.

Не забыты и любители массовых побоищ. К моменту выхода игры должен быть готов multiplayer patch, который соберет для коллективной игры 16 бойцов по сети и, что очень важно, через "Интернет". Последнее довольно необычно, так как разработчики сетевых режимов предпочитают не перегружать мировую сеть и уменьшают количество игроков примерно в четыре раза.

Redline состоит из миссий, которые связаны в единую кампанию (что-то вроде Interstate '76) и сопровождаются интересной сюжетной линией. Бывалых гонщиков привлечет и возможность покопаться под капотом автомобиля, настраивая его по собственному разумению. Ну а ожидается игра уже к зиме игробильного 1997-го.

Wing Commander: Prophecy

Origin, подхлестываемая издателем, решила продолжить свою звездную "мыльную оперу"! Столь популярный космический симулятор Wing Commander получил очередное, на этот раз пятое продолжение. По заверениям авторов, они решили вернуться к истокам игры, к любимым WC 1 и WC 2.

Wing Commander: Prophecy обладает абсолютно новым, уникальным 3D engine'ом, который выглядит на все "десять" по пятибальной системе. Игра с самого начала имеет поддержку 3D-акселераторов, но, как это ни удивительно, идет вполне приемлемо на P133. На выставке WC5 был представлен на двух P133, одна из которых обладала 3Dfx-картой. И если с обычной видеокартой симулятор смотрелся замечательно, то 3Dfx-вариант, по словам очевидцев, "производил просто неизгладимое впечатление". Используя специальные функции акселератора, Origin смогла сделать уникальные спецэффекты. Чего стоит хотя бы текстура корабля, которая сама по себе является источником света!

Что касается любимого конька Origin, сюжетной линии, то она, как всегда, на высоте. У человечества появляется новый сосед — неизвестная раса инопланетян. Для гарантированного успеха серии к съемкам роликов привлечены такие актеры, как Mark "Luke Skywalker" Hammill, Tom Wilson и Ginger Allen. Все они хорошо известны пользователям еще по третьей части игры.

Кокпит истребителя также претерпел серьезные изменения. Теперь вы сможете с легкостью манипулировать распределением энергии на защитные поля и оружие. Более того: продуманная система опций позволит вам настроить под себя графику, звук и сложность игры с минимальными затратами времени и максимальным удобством.

И самое главное — поддержка multiplayer-игры! Этого ждали очень многие поклонники серии. Все те же очевидцы заявляют, что multiplayer-версия WC превосходит даже специально созданный для этого режима X-Wing vs. Tie Fighter.

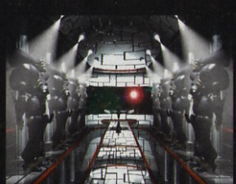
Interplay Productions

Crime Killer

2115-й г., вы — член очень специальной карательной организации, патрулируете город, выполняете миссии, забиваете гангстеров, обижаете оргпреступность. Юриспруденция сводится к уничтожению. Городские развязки (очень запутанные), свалки, заброшенные кварталы. Кроме хорошо вооруженных врагов вам будут мешать природные катаклизмы, вплоть до извержений вулканов и землетрясений. Все 3D, сложнейшие эффекты освещения и сверхумная внутренняя камера, моделирующая подвеску транспортного средства, реагирующая на заносы и резкие торможения, или же регулируемая внешняя камера. Огромный выбор оружия вплоть до атомных бомб, три типа транспортных средств: супермотоцикл, суперавтомобиль и... просто супер. Сладкое обещание разработчиков 60-ти кадров в секунду. В начале следующего года. PC и SPS.

Dead Space

Играющий изображает командира огромной космической станции, бороздящей звездные просторы в поисках пригодных для жилья планет. Пока вы беззаботно летаете, превосходящая по развитию раса вероломно нападает на вашу родную планету и уничтожает ее. Как банально! Единственным извинением этого сюжета может служить тот факт, что его авторы тоже погибли в результате ядерной атаки инопланетян. В живых остался лишь немногочисленный экипаж станции, владеющий ограниченным запасом ресурсов. А вокруг — враждебная пустота, Очень Мертвый Космос.



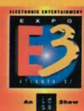
Так начинается эта стратегическая игра в реальном времени, призванная поразить нас в первом квартале 1998 года. Авторы с гордостью заявляют, что их детище первым (разумеется, первым в мире) объединит в себе детализированные сражения как в космосе, так и на поверхности планет. Ошибочка. Осмелимся напомнить гордым авторам, что к этому времени как минимум одна игра уже будет располагать подобной "фenей", и имя ей — StarCraft. Впрочем, в отличие от последнего, Dead Space обещает быть чуть интеллектуальней. Во-первых, игрок получит возможность самостоятельно разрабатывать дизайн своих космических



кораблей, выбирая из более чем 10 тысяч возможных комбинаций, и устанавливать на них вооружение из столь же обширного списка. Кстати, для тех, кому эта возможность игры не кажется достоинством, предусмотрен набор из стандартных интерьеров, уже готовых к использованию. Во-вторых, в процессе борьбы с неземной расой мы сможем развивать науку в восьми различных областях — от разработок в области топливной экономичности двигателей до сверхточного оружия.

Кроме того, обещает быть на высоте AI ваших подчиненных: они самостоятельно, без приказа будут вступать в перестрелки с противником, а если увидят, что дело пахнет керосином — опять же без приказа "сделают ноги". Хорошо это или плохо, покажет время. Играть можно будет за одну из шести оригинальных космических рас, а по сети — с шестью соперниками. Само собой, графика в Dead Space обещает быть "роскошной", взрывы — "сочными", а все объекты — "3D rendered".

Хочется верить, что все так и будет, и Мертвый Космос не превратится в еще один мертворожденный, теперь уже StarCraft-клон...



Die by the Sword

Новая итерация жанра "приключенческой битвы". Разработанная Treyarch Invention, игра будет отличаться реальным с точки зрения физики миром, полной трехмерностью, свободой движений и сложнейшими приемами владения холодным оружием (предусмотрен даже редактор дополнительных движений, с помощью которого можно предельно



индивидуализировать вашего героя). Головоломки, ловушки и двадцать типов врагов — каждый со своим наглым характером и "продвинутым" интеллектом (враги будут способны, к примеру, изучать вашу манеру боя).

Для достижения полного счастья предусмотрены несколько режимов мультиплеера (на четырех) — от "Quest" до битв на аренах (где вам будет доступна дюжина персонажей)



— по модему, кабелю или сетям. Игра выйдет в нынешнем ноябре и будет идти как под DOS, так и под Windows 95.

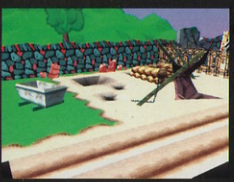
Earthworm Jim 3D

Великая игра вернется! В январе 1998 года Interplay опубликует продолжение священной саги о русском народном червяке, разрабатываемое сейчас компанией VIS Interactive. Новые приключения свихнувшегося за две предыдущие части игры червяка будут проходить



в его собственном сознании, забитом фантазиями, воспоминаниями о прошлом и отрывками из фильмов ужасов.

Новое слово в эпопее — полностью трехмерные уровни, полигонная графика и нелинейный сюжет. Старые персонажи станут трехмерными, в дополнение к ним появятся новые, ничуть



не менее дикие, чем наши старые знакомые. Пять тематических миров, всего тридцать уровней, заполненных странными головоломками и безумными встроенными играми. Червяк возвращается. На SPS, N64, но главное — на PC.

M.A.X. 2

M.A.X., или Mechanized Assault & Exploration, оригинальная стратегическая игра от Interplay, хоть и не повторила успеха Command & Conquer, тем не менее запомнилась многим поклонникам стратегического жанра. Запомнилась в основном благодаря необычной реализации походового режима и качественной графике. Прошел год, и на смену старому MAX'у приходит новый, усовершенствованный и освеженный.

Во-первых, второй MAX будет еще красивее. Графический engine использует новую технологию "parallax scrolling", которая позволяет рассчитать реалистичный трехмерный ландшафт: так, объекты, расположенные на возвышениях, будут выглядеть крупнее, создавая иллюзию "парения" над землей. Особенная гордость разработчиков — "жидкий трехмерный дисплей", LVD. "Всплывающий" в нужный момент полупрозрачный дисплей будет отображать игровую информацию, а щелчок мыши на нем вызовет расходящиеся круги. Красота!



Во-вторых, новым MAX номер 2 станет не только снаружи. При разработке второй части авторы учли пожелания игроманов. Теперь у нас есть выбор из трех режимов игры — real-time, классический походовый и "параллельный" походовый режимы. Более гибкой стала игровая система: мы можем проектировать собственные ландшафты, редактировать миссии и создавать кампании, изменять характеристики юнитов (а их более 90!) и зданий.

Разумеется, подобный серьезный подход поможет продлить "жизнь" игры, а если учесть, что местный AI имеет семь степеней сложности, то становится очевидным, что MAX 2 готовится занять место на наших жестких дисках надолго. Появления нового MAX'а следует ожидать в четвертом квартале 1997 года.

Of Light and Darkness: The Prophecy

Игрушка с размахом! 3D в реальном времени, графика известного французского художника Жиля Брювеля, крутейший engine...

Оказывается, раз в тысячу лет у человечества возникает шанс напрямую поучаствовать в борьбе Света и Тьмы (читай: Добра со Злом). Открываются таинственные ворота, абсолютная парочка сцепляется... и зависает в клинче, поскольку шансы примерно равны.

Шесть раз человечество профукало возможность помочь Нашим и прекратить свои вечные страдания. Грядет Седьмое тысячелетие — возьмите себя в руки, сожмите зубы покрепче... Апокалипсису — нет!

Кроме отличной графики и исключительных 3D-возможностей в игре будет присутствовать 51 "сгенерированный по принципу случайности" персонаж — и общаться со всем этим сборищем придется в реальном времени! Игра предусматривает 10 разных концовок — в зависимости от коэффициента вашего участия и правильности действий.

Со Злом и вправду давно пора покончить: не зевайте, игра уже в работе! Правда, Interplay пока стесняется называть дату окончательного выпуска "Света и Тьмы" в свет. Или в тьму. Это уж какая получится игра!



LucasArts

Dark Forces 2: Jedi Knight

Долгожданное продолжение PC-версии "Звездных войн", кажется, почти готово. Сделав перерыв в работе над серией и выслушав просьбы поклонников, авторы из LucasArts воплотили в новой игре все мыслимые пожелания стойких поклонников.

Jedi Knight — это прежде всего полностью трехмерный графический engine с поддержкой Direct3D и 3Dfx. Мир Star Wars перестал быть 2,5D и перешел в "честное" трехмерное измерение. По красоте и монументальности игра не уступает бессмертному Quake'у, а в некоторых случаях просто затмевает его. Что вы скажете о возможности управлять своим героем, наблюдая за ним с помощью внешней камеры, как в Tomb Raider? Получается очень зрелищно. Еще одно преимущество Dark Forces — большие уровни, насыщенные умными ловушками и засадами. К тому же, как приятно иногда выбраться из подземелья и побродить по поверхности, любуясь природой и погодой.

Единственным серьезным недочетом предыдущей части игры было печальное отсутствие multiplayer-режима. Теперь он есть. И какой! Если по "Интернету" возможно соревнование лишь 8 игроков, то по сети может рубиться целый офис — 16 или даже 32 человека. У LucasArts



уже есть договоренность с Internet Gaming Zone о предоставлении серверов специально под нужды Jedi Knight. Коллективных режимов несколько: Total Combat (каждый сам за себя), Team Combat (командное соревнование) и Territory Combat, заставляющий почтенных Джедаев гоняться за флагом.

Но самое главное — это оружие. В арсенал Джедая входит около десяти видов смертоносного оружия, от простейшего пистолета до гранатометов и лазерных пулеметов. Впрочем, все это бледнеет перед главным козырем игры. Лазерный меч! Это самая зрелищная и пафосная вещица. Вы сможете устраивать настоящие дуэли, шинковать обычных смертных и даже парировать выстрелы своей саблей.

Как и в первой части Dark Forces, одиночные миссии в Jedi Knight связаны красивой сюжетной линией. На этот раз вы увидите full motion video, снятое и сжатое с помощью специальных технологий от Lucas. Сюжет действительно привлекателен. Вы, наемник Kyle Katarn, об-

наруживаете талант к использованию Силы. Начинается ваше обучение. Jedi Knight содержит элемент role playing, позволяя вам накапливать опыт, оттачивать мастерство владе-



ния Силой и лазерным мечом. Более того, у вас есть выбор. В любой момент сюжетное дерево может быть раздвоено: все зависит от того, какую сторону Силы вам захочется принять. Темная сторона обещает быстрое могущество и крутые заклинания, а светлая потребует терпения и любви к ближнему. Кроме того, вы всегда можете покинуть стан "хороших" и переметнуться к "плохим" Джедаям. А вот обратно вас не возьмут.

Наконец, Jedi Knight будет располагать языком, похожим на QuakeC. А значит, Star Wars-фэны смогут воплотить в игре абсолютно любые фантазии. Начнем с удлинения лазерного меча?

Star Wars Rebellion

Слышите надрывный гул двигателей и канонаду лазерных батарей? Это эхо Звездных войн, и линия фронта



неудержимо приближается сюда. Скоро, этим летом, все поклонники стратегических игр наконец-то смогут принять участие в эпической битве между Империей и Повстанцами. Star Wars Rebellion, космическая real-time-стратегия от знаменитых LucasArts, похоже, метит на самый верх, в компанию таких монстров, как Master of Orion 2 и Pax Imperia 2.

После того как Повстанцы нанесли болезненный удар по Империи, уничтожив их первую Звезду Смерти, победа, несомненно, была уже в кармане. Но Империя оказалась лишь временно ослабленной, она перегруппировала силы, и вот опять безжалостная погоня за Повстанцами возобновляется. Чью сторону занять — дело вашего вкуса, но в любом случае битва эта будет безжалостной и бескомпромиссной.



Одна из центральных задач игры — овладение галактикой. Вселенная поделена на сектора и системы (или планеты). Размер галактики, по выбору игрока, может колебаться от 100 до 200 систем (или 10-20 секторов по 10 систем в каждой). Игроки занимаются всеми стратегическими аспектами управления — распределением ресурсов, производством военной продукции, командованием флотами, дипломатической и шпионской деятельностью.

Контроля над мирами можно будет добиться двумя путями — силой и убеждением. Власть, добытая первым способом, может быть очень хрупка, ждите от правителей покоренных планет предательства, а от населения — восстаний. Так что одержать дипломатическую победу в Rebellion будет не менее важно, чем военную.

Процесс игры в Rebellion разбит на два основных этапа — стратегический и тактический. На стратегическом этапе игрок принимает большинство решений — таких как производство, управление ресурсами, назначение миссий и разведка новых территорий. В качестве "секретарей-референтов" мы получим до боли знакомых роботов, C3-PO или IPM-22, смотря чью сторону примем.

Когда два вражеских флота встречаются вместе, на смену стратегическому этапу приходит тактический. Эта часть игры проходит в режиме реального времени, с использованием трехмерного engine, давно знакомого всем поклонникам симуляторов от LucasArts. Мы отдаем приказы и назначаем цели отдельным истребителям или целым тактическим группам; в то же самое время противник занимается примерно аналогичной деятельностью.



Другой уникальной особенностью Rebellion будет специальный акцент на личности. Каждая сторона будет иметь массу известных героев, взятых из "мифологии" "Звездных войн". Игроки смогут использовать таланты таких культовых личностей, как Luke Skywalker, Han Solo и Darth Vader. Более того, для окончательной победы в сценарии за Повстанцев потребуется не только, например, опрокинуть императорский трон в Coruscant, но и захватить в плен Darth Vader'а и самого Императора.



В попытке получить мировое господство игроки смогут проводить не только масштабные атаки, но и хирургически тонкие операции вроде дипломатических миссий с целью подорвать лояльность планеты, саботажа систем планетарных ПВО или миссий освобождения из плена особо ценных героев.

Разработчики обещают, что в Rebellion каждый игрок — от стратегомана в запущенном состоянии до фаната C&C — найдет для себя что-то по душе. Помня предыдущие заслуги Lucas перед народом, хочется в это верить.

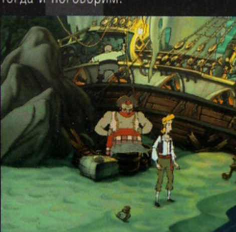
The Curse of Monkey Island

Вот оно, счастье, добралось таки и до наших квестерски-ностальгических Палестин: LucasArts предложила вниманию публики игровую демоверсию третьей части легендарных приключений на Обезьяннем острове — The Curse of Monkey Island.

Ну что же, старые добрые традиции не нарушены ни на йоту: никаких тебе сатанинских примочек типа 3D, видео или обзора на N градусов. Все строго, мультяшно, по сцене на экран... и очень весело, качественно и стильно.

"Дема" даст вам возможность спасти главного героя, угодившего в лапы страшного пирата Лечака, а заодно — убедиться в том, как любит его (героя) прекрасная принцесса Делен (а это всегда приятно!) — красавица даже возьмется за оружие, чтобы остановить разящую руку Лечака. У пирата придется отнять его руку-крюк, врагов перестрелять из их собственной пушки, череп — треснуть палкой по голове (?! — но это так!), веревку...

Впрочем, какой смысл дразниться? Осенью игрушка выйдет — тогда и поговорим!



Maxis



SimCity 3000

В SimCity, самом старом и наиболее популярном симуляторе города, созданном великими "симуляторами" из Maxis, город был изображен плоским, как стол. Его сменщик, SimCity 2000, открыл нам вид на город в изометрической проекции и был значительно более сложным симулятором. Сегодня в Maxis ведутся работы над созданием симулятора нового поколения — SimCity 3000, который, по замыслу создателей, должен окончательно стереть грань между вымыслом и реальностью и позволить нам наблюдать за собственным детищем в полноценном трехмерном мире, блистающем всеми 64 тысячами цветов.

А если говорить более простыми словами, Maxis решила отказаться от устаревших 2,5-мерных моделей и разработала новый engine, благодаря которому все здания, машины, прохожие и другие объекты станут 3D-моделями, за которыми можно будет наблюдать под любым углом и при любом увеличении, от уровня асфальта на улицах до заоблачных высот. Нам остается только приветствовать такое начинание. Приятно, когда новые технологии используются в консервативном стратегическом жанре.



Но считать 3D engine единственной заслугой нового SimCity — значило бы оскорбить его. SimCity 3000 будет абсолютно новым — как снаружи, так и изнутри. Для начала, "стратегосимулятор" будет работать по совершенно новым алгоритмам. Если в SimCity 2000 моделирование всех процессов, происходящих в городе, проходило на едином уровне, то в новой версии, наряду с общим моделированием, отдельно будет "просчитываться" каждый дом, и даже каждый пейзаж на вашем мониторе! Например, если дойдут руки, вы запросто можете приказать отключить кондиционеры в офисном здании, чтобы снизить потребление электроэнергии, а посетив полицейское отделение, узнать, сколько полицейских находятся в данный момент в патруле и назначить им маршрут движения. Подобное "микросимулирование" включается в действие только тогда, когда вы рядом, и если вы — дотошный мэр, можете буквально самостоятельно поднимать каждый фантик, брошенный мимо урны. Любого прохожего на улице в SimCity 3000 запросто можно остановить и задать ему несколько вопросов. Такое, напрямую, общение с народом заменит тонну статистических отчетов, хотя и в них вы не почувствуете недостатка.

Еще один принципиально новый момент в игре — ее модульная структура. Уже сейчас выбор объектов для строительства представляет собой список из сотен сооружений, включая кафетерии, заправочные станции и фермы. Но, благодаря модульной структуре, добавление любого количества новых объектов, новых стихийных бедствий и сценариев не будет проблемой. Речь идет чуть ли не о специальной Internet-службе, с которой игра должна автоматически соединяться и "скачивать" новые версии зданий. Приятный сюрприз для поклонников SimCity 2000: save-файлы будут совместимы с новым форматом, и вы сможете продолжить игру уже на следующем уровне моделирования.

Разумеется, SimCity 3000 будет очень сложной игрой, ведь управление городом — это действительно непростое дело. Понимая это, создатели подготовили специальных "агентов городской службы", на электронные плечи которых можно будет переложить часть задач (и ответственности). Аналог "советчиков" из прошлой версии, агенты будут более сообразительными и, как следствие, самостоятельными.

Что ж, не знаем как вы, а мы с нетерпением ждем выхода нового городского симулятора. Выход его, кстати, намечен на четвертый квартал 1997 года.

The Streets of SimCity

Всегда такая ласковая и нежная, компания Maxis вдруг решила ожесточиться: в нашем с вами распоряжении пять машин и ба-альшой выбор пулеметов, мин и другого оружия.





Задача — доставить врагу максимум неприятностей и за счет этого победить в гонке.

Ну и что? Что же здесь свеженького? Пустяк: выбор трасс почти бесконечен. Потому как изюминка новой игры — возможность использовать города, созданные... в SimCity 2000! При этом сохранится знакомый (рукотворный!) дизайн зданий, и вам удастся оказаться внутри города, который вы давным-давно так долго и натужно строили...

После такого даже скучно говорить о том, что вся графика в игре будет честно-трехмерной, что мы вправе будем сыграть по локальной сети или же в "Интернете"... Но: в своем, выстраданном городе. В родном поселке городского типа. В любимой деревеньке. В собственном имении с колоннами. О которое разбиваются волны Тихого океана...

Tycho Rising

Радуйтесь, о поклонники космических симуляторов, как это делаем мы! Maxis решила одарить нас новым симулятором освоения Луны.

Вся информация при написании игры была взята из архивов NASA, и научная достоверность полностью сохранена, никаких сказок.

Игрок начинает на небольшой базе и использует близлежащие ограниченные залежи ресурсов для построения самодостаточной человеческой колонии. Для сооружения новых модулей (жилых отсеков, заводов, парников и шахт) используются роботы. Создатели решили немного раскрасить серую жизнь лунных колонистов — и параллельно с вашей колонией запустили на Луну еще несколько человеческих экспедиций, представляющих другие расы.

Теперь, помимо управления колонией и борьбы со стихийными бедствиями, у вас должна болеть голова о территориальных и торговых вопросах, а может, и о военных операциях. Такова нелегкая, но интересная жизнь командира лунного поселения. Ему предоставляется полная свобода действий — от организации дочерней колонии до подготовки экспедиции на Марс.



Красоты лунных пейзажей мы сможем наблюдать в SVGA-цвете (64k), правда, случится это не скоро — в первом квартале следующего года.

Megamedia Corporation

Admiral: Ancient Ships

Разрабатываемая фирмой Meridian 93 (Луганск, что на Украине!) игра AAS по сути является сиквелом известной игрушки Admiral: Sea Battles.



На этот раз нам придется отправиться в далекое прошлое, к самым истокам зарождения великих держав мира и принять участие в сражениях тех далеких дней.

Египет, Греция, Римская империя — история этих государств неразрывно связана с морем. Игроку предстоит погрузиться в удивительный мир сказаний и легенд, которые остались нам от того времени. И это не просто слова, сражаться придется не только с кораблями вражеских государств, но и с былинными чудищами, так и норовящими потопить ваш флот за вторжение в их, доселе незыблемые границы. Добавят разнообразия и пираты, регулярно атакующие торговые корабли, доставляя игроку массу неприятностей. Словом, это очень похоже на Admiral: Sea Battles, но уже в другом времени и с абсолютно другими кораблями. А встроенный редактор сценариев позволит максимально растянуть удовольствие от общения с игрой, которая появится... Стоп, об этом — в свое время, поскольку мы планируем самым плотным образом пообщаться с разработчиками. Вот тогда-то все и узнаем. И вас в известность поставим.



Outlaw Racers

Деньги, чекпойнты, скорость и снова деньги. Нам очень мешает полиция, но сможет ли она остановить нас? OR —агрессивная гонка без строго определенного маршрута, вам необходимо лишь пройти контрольные участки. Но: обстановка каждого уровня генерируется случайным образом, и вы никогда не найдете двух одинаковых ландшафтов. 3D-графика максимально использует MS Direct 3D, поддерживает MMX, игру по локальной сети, модему, "Интернету". Оригинальную музыку готовит Jan Hammer.



Star Nations

Star Nations обещает порадовать всех любителей космических стратегий "по мотивам" Master of Orion, поскольку в игре присутствует все то, что мы ценим в подобных продуктах: колонизация, распределение ресурсов, управление колониями, торговля, дипломатия, шпионаж, наука и возможность создания уникальных кораблей из разработанных компонентов.

Выделяют же игру прежде всего следующие особенности. Во-первых, вы сможете выбирать режим игры между turn-based и real-time. Плюс к этому все сражения проходят в реальном времени, причем в полном 3D. Но главное состоит в том, что, по заверениям авторов, человек сам сможет выбирать свой собственный путь. Можно стать подпольным торговцем или заядлым милитаристом, а можно взять на себя миссию посредника и попытаться установить глобальный мир во всей Вселенной. Иными словами, здесь вовсе не обязательно воевать (как в MOO), все зависит только от желания играющего.



Минимальные системные требования к компьютеру просто беспрецедентны: как утверждают авторы, игра сможет работать уже на DX2/66 с 8 мегабайтами памяти. Так что возрадуйтесь те, кто не успел еще обзавестись Pentium'ами... Выпуск игры планируется на 4-й квартал нынешнего года.

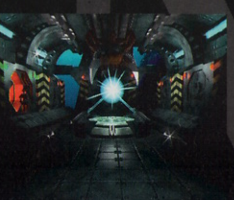
Submatine Titans

И вновь луганская разработка. И вновь древняя, как мир, история. Загрязнения от промышленных отходов окончательно отравили атмосферу Земли. Результат печален — глобальное потепление, разрушение озонового слоя. Единственный способ выжить — отправиться на дно океана и построить там колонии, защищенные от радиоактивного излучения мощным слоем воды. Разумеется, соорудить подобные объекты смогли только самые развитые страны, все прочие канули в небытие...



Ничего вам это не напоминает? Если нет, то продолжим. На дне океана был найден новый бесконечно ценный минерал Кориум-276, за контроль над месторождениями которого и разразилась настоящая бойня. Именно в ней вам и предстоит принять участие, истребив всех на своем пути... Надеемся, что уж теперь-то вы догадались, на что это похоже.

Да, чуть не запамятовали. Игра представляет из себя real-time strategy. Увиденный нами avi'шник со сценой боя оставил весьма приятные впечатления. И хотя пока абсолютно рано делать какие-либо выводы, игра может получиться очень достойной...



MicroProse

7th Legion

"Spectrum Holobyte представляет игру, разрабатываемую Vision SoftWare при продюсерском участии Epic MegaGames, Inc., которая будет издана под маркой MicroProse..." Это цитата. Что делают столько взрослых дядей и тетей вокруг одной маленькой игрушки? Очевидно, хотят заработать денег. А значит, 7th Legion обещает быть чем-то очень интересным, раз собирается прокормить стольких бюрократов.



Действие игры проходит в далеком будущем. В "дцатой" по счету мировой войне борьба идет не на жизнь, а на смерть, с участием са-

мой разнообразной техники — от шагающих роботов до мобильной пехоты и танков. Это будет игра для профессионалов в области real-time-стратегий. От игроков потребуется стремительная реакция при участии в непрекращающихся стычках, молниеносных атаках и контратаках. "Вся игра будет проходить на одном дыхании, это похоже на ослепительный взрыв", — так говорят о своем труде сами создатели. От других игр в активном жанре 7th Legion отличает специальная система "обучения" юнитов — с ростом опыта они начинают метче и "больнее" стрелять. Кроме того, на территории военных действий будут случайным образом запрятаны специальные карты-бонусы вроде экстраметкости, мега-здоровья и т.д. Эти обычно не свойственные стратегическим играм "фокусы", по мнению разработчиков, призваны сделать игру более интересной и разнообразной, особенно в multiplayer-режиме. Уже подготовлено около 40 уровней, включая специальные многопользовательские карты. Создатели обеспечили особую поддержку multiplayer-игры, в которой сможет принять участие до шести человек по модему, локальной сети или "Интернету". 7th Legion будет работать в SVGA-разрешении и 16-битном цвете и, по заверениям публикаторов, поразит нас небывалым качеством графики и звука. В особенности это относится к владельцам Pentium-MMX, но и прочие не будут обижены.

European Air War

MicroProse снова переносит любителей симуляторов прямо в пекло Второй мировой. Прошедшие через ад 1942: The Pacific Air War встретят новые испытания с радостью. Разработчики постарались учесть все пожелания ветеранов и воплотить их в European Air War. Как всегда, к вашим услугам quick action-миссии и career-кампании. Причем на этот раз у вас есть возможность выбора театра боевых действий: можно принять участие в обороне Британии в известной Battle of Britain или помочь в разгроме Германии непосредственно над ее территорией. Если же вам наскучило летать без напарника, то сетевая игра обеспечит массу новых впечатлений. В отличие от летчиков 40-х, игрок всегда может выбрать наиболее симпатичную ему сторону, будь то США, Англия или Германия.

Изменилось многое — конечно же, графика и модели полета. Графика достаточно быстрая и требует лишь скромного Pentium (пока без указания частоты). Миссии в кампаниях действительно взаимосвязаны: разрушив мост при выполнении одного задания, вы обнаружите, что его восстанавливают или чинят в следующем. К качествам компьютерных летчиков прибавилась такая полезная штука, как "моральное состояние". Видя ваше преимущество (или потеряв слишком много самолетов), противник прекратит атаку и уберется на базу залечивать раны. Еще одна интересная деталь: в ходе игры все радиопереговоры могут вестись на английском, немецком, французском, итальянском или испанском языках! В любом случае вы будете видеть перевод сообщений на английский. Так что вам больше не придется удивляться, почему все немецкие асы общаются на превосходном английском языке.

European Air War ожидается уже к концу 97 года.

Falcon 4

Очередной симулятор из серии Falcon, а именно четвертый, создается исключительно под Windows 95. После долгого перерыва авторы все-таки взялись за работу над продолжением. Ваш верный F-16 в комплекте с вашей персоной отправляются прямиком на Корейский полуостров, в эпицентр очередного конфликта.

Falcon 4 стал еще более реалистичным. Все системы F-16C нашли отражение в модели от MicroProse. Авторы симулятора утверждают, что смоделировать боевой самолет еще более детально почти невозможно. Все, начиная от бортовых систем и кончая бортовым оружием, работает в полном соответствии с задумкой создателей реального истребителя F-16. Совершенный реализм и никакого мошенничества!

Этот девиз относится не только к воспроизведению модели самолета, но и ко всему Falcon 4 в целом. Ситуация в воздухе постоянно изменяется — за этим следит специальный AI engine, названный авторами игры Campaign Manager. Он постоянно моделирует наземные, воздушные и надводные баталии вокруг вас. Поверьте, вам не будет скучно или одиноко в воздухе! Дизайнеры разработали четыре режима игры: Instant Action, Dogfight (до 16 человек по "Интернету" или сети), Tactical Engagement (одиночные сценарии, созданные вами или поставляемые MicroProse) и, наконец, Campaign, то есть взаимосвязанная последовательность заданий. Специально для моделирования кампаний был создан еще один engine. Он изучает ваши успехи или неудачи и каждый раз заново генерирует миссию, основываясь на проделанном анализе!

Что касается графики, то она на высшем уровне. MicroProse использовала все мыслимые технологии, чтобы выиграть нелегкую конкуренцию с другими разработчиками авиасимуляторов. Falcon 4 будет работать в "родном" для него разрешении 800x600 с шестнадцатибитным цветом. Земной ландшафт в точности повторяет особенности территорий обеих частей полуострова — карты были созданы на основе снимков с воздуха. Заметьте, что авторы не стали использовать спутниковые снимки. Они оказались недостаточно четкими для ребят из MicroProse. Вместо этого в работе были кадры аэрофотосъемки, которые накладывались на общую карту, снятую со спутника.

Несмотря на навороченную графику, Falcon 4 терпим к железу. Почему? Оказывается, эта полностью трехмерная игра под Windows 95 не использует Direct3D! Пакет от Microsoft показался авторам Falcon'a несколько неоптимизированным. Они улучшили аналогичные программы от Intel и получили потрясающий результат даже без использования 3D-акселераторов. Последние, разумеется, полностью поддерживаются.

Guardians: Agents of Justice

Агенты справедливости — это, как вы догадываетесь, мы с вами. А все прочие, встретившиеся в игре, — не иначе как силы зла. Силы зла подлежат тотальному уничтожению, но сдавать своих позиций не собираются и будут сопротивляться до конца. Guardians: Agents of Justice — это "героическая" игра, смесь стратегии и RPG.

Играющий набирает команду из 14 "заготовленных" героев или создает собственных в специальном редакторе. Затем отряд начинает путешествие по улицам города, в котором поселилось зло, разведывает территорию, взрывает стены и сражается с могущественными злодеями. Карта, по которой предстоит путешествовать вашей команде в очередной миссии, каждый раз генерируется случайным образом и сделана в замечательной SVGA-графике. Любой участник игры, будь то герой или "антигерой", — сложный персонаж, характеризующийся массой параметров. Создание и воспитание героев, то, чем мы так любили заниматься в UFO, здесь возведено на принципиально новый уровень. "Проектируя" черты будущего члена команды, мы можем выбирать из более чем 80-ти различных умений и свойств, которые можно комбинировать и изменять в любом порядке.

Сами перемещения и сражения проходят в неторопливом походовом режиме, иногда перемежаясь с 3D-заставками. Ничего более об игре пока неизвестно, но мы постараемся связаться с разработчиками и выведаем у них побольше. А результат их

труда мы увидим не раньше Рождества.

MechCommander

Хорошая новость для всех поклонников BattleTech. MicroProse занялась публикацией стратегической игры в реальном времени, действие которой разворачивается в техногенном будущем, а участники действа — стальные роботы, 'mechs, столь знакомые нам по... Разработкой игры занимаются люди из FASA Interactive, конторы, которая, собственно, и придумала весь мир BattleTech.

Игрок принимает роль MechCommander'а, командира отряда железных мастодонтов. Цель — захватить контроль над планетой Порт-Артур, занятой в данное время превосходящим в техническом отношении кланом Smoke Jaguar. В качестве лидера отряда вы занимаетесь добычей и распределением ресурсов, починкой техники и тренировкой команды. Формируя отряд, игрок выбирает из 18 различных типов роботов (шасси), дооборудует его вооружением по собственному предпочтению. Экипаж роботов состоит из реальных людей, каждый из которых имеет свои достоинства и недостатки. Умения и боевые инстинкты ваших подопечных будут оттачиваться в ходе более чем 30 миссий, объединенных глубоким и детализированным сюжетом.






Сражения проходят в режиме реального времени, причем количество участников может достигать 12 роботов с каждой стороны. Управиться с такой прорвой подчиненных помогут тщательно продуманный интерфейс пользователя и специальная система команд, с помощью которой вы передаете командирам машин свои "пожелания". Графика обещает быть на высоте, взгляните хотя бы на картинки, а поклонники multiplayer-игры, конечно же, получат в лице MechCommander новую игрушку. Но самое главное, что игра будет создана не на пустом месте, а на плодородной почве мира BattleTech, мира, который разрабатывался и обрастал деталями более 15 лет. Словом, мы очень надеемся, что игра, как вино хорошей выдержки, будет иметь свой неповторимый аромат. Жаль только, что дегустировать MechCommander случится лишь в "первой половине 1998 года" (цитата). Увы!

Worms 2

Те, кто пропустил первый шедевр от Team17, Worms, могут считать себя неудачниками, а свою жизнь — плохой шуткой. Что может быть лучше "Червяков"? Только Worms 2.

Worms 2 — это по-прежнему походовая аркадно-стратегически-прикольная игра, в которой могут сражаться до восьми человек. Каждый из участвующих командует отрядом агрессивных червей, которые старательно низводят друг друга. Любая новая карта создается случайным образом, так что веселье может длиться практически бесконечно.



Скажем, до выхода Worms 3.

"Останется лишь один!" Этот девиз черви позаимствовали у Горца. Зачем ползать вокруг, собирать бонусы или прятаться в сооруженных вами же укрытиях, если можно просто перебить всех соперников и победить в игре? Все это уже было в предыдущей части. Вторые "Червяки" могут похвастаться чудесной стилизованной графикой, измененными правилами игры и новым вооружением. Точнее, вы сами можете делать оружие именно таким, каким оно вам видится. Для этого существует специальный редактор. Да! И если раньше вы могли соревноваться лишь в пределах своей квартиры или офиса, то теперь для вашей команды открыт весь мир. Worms 2 будет поддерживать TCP/IP-протокол, что автоматически превращает Internet в Wormsnet.

Psygnosis

Elric

Полагаясь на магические руны, меч и собственные кулаки, мы отправимся на поиски Креста Хаоса. Любимая многими изометрическая проекция, быстрый скроллинг, мягкая анимация, трехмерные помещения. Сюжет — от профессионального фэнтэзиписателя Майкла Муркока, воплощение — Haiku Studio. Свет в конце туннеля появится зимой'98.



G Police

Калипсо — спутник Юпитера. В далеком будущем там отгрохают кучу небоскребов, меж которых, сидючи на вертолете DASA-Kamov Havoc (бездна смертоносных приспособлений!), вы и будете творить новое правосудие. 35 миссий игрок будет слушать комментарии, поступающие с базы, и стрелять, стрелять, стрелять...

Живя и побеждая в полностью трехмерном, "сложно-физическом" мире G Police, игрок сможет "посетить" любой уголок, наслаждаясь его интерьерами, эффектами освещения и многообразием камер. Игра разрабатывается Psygnosis самолично, поэтому все силы брошены на то, чтобы выпустить ее к пресловутому Рождеству.



Overboard!

Или — "на абордаж!" Слава пиратской теме, умелыми руками колдунов из Psygnosis превращаемой в стратегическо-приключенческую аркаду, великолепную и своей графикой, и собственно геймплеем. Каждый из пяти миров будет содержать три уровня и ужасного босса. Выбор кораблей, на которых нам предстоит совершать пиратские рейды, достаточен, при этом найдутся не только "исторически правильные" суда, но и некоторые футуристические плоды фантазии авторов. Они явно не ограничивали себя и выбором оружия: те же классические пушки могут быть дополнены, к примеру, родным огнеметом.



Второй козырь игры — графика, пугающая своими системными требованиями (Pentium 133, 16 Мбайт RAM, видеоадаптер с 4 Мбайт видеопамяти, поддерживающий Direct 3D и альфа-канал), но обещающая быть просто роскошной: прозрачная вода, наполненная морскими животными, волны, чей вид и движение зависят от ветра, трехмерные корабли с потрясающей детализацией. Предполагается, что игра выйдет в конце года, ну а разрабатывают ее на "кооперативных началах" сама Psygnosis и некая Stroud.



Profiteer

Аркада с элементами стратегии, в которой нам в сотый раз предстоит защитить родную планету от нашествия инопланетян. Сами строим фабрики и организуем научные исследования, сами же в трехмерном окружении от самого что ни на есть первого лица летаем и крушим. Игра обещает су-



персвет, суперзвук и суперландшафты. Потому что без MMX играть вы в нее не сможете. Да и вообще, системные требования этой игры просто неприличны (Pentium 200MMX, 32 Мбайт RAM, 4-гигабайтный HDD со SCSI-контроллером, 3Dfx, видеоплата, аналогичная Matrox Millennium, с 4 мегабайтами видеопамяти!), и будут ли они удовлетворены каждым юзером образца середины весны 1998 года — вот вопрос, который не слишком интересует ливерпульскую команду разработчиков Psygnosis. Но сценарий писал профессиональный фантаст, а восемь игроков смогут выбрать один из пяти вариантов сетевой игры...

Rascal

Трехмерная аркада, в которой на первом месте — 60 кадров в секунду, на втором — энергетика, на третьем — полностью трехмерный мир. Вернее, семь различных миров. Где на каждом шагу или враг, или бонус, или головоломка. Сложнейшее динамическое освещение, 17-битный цвет. Имя разработчика — Travellers Tales. Ребята очень хотят уйти на зимние каникулы...

Respect Inc.

Где-то в недрах Pure Entertainment кипит сейчас работа над трехмерной аркадной стратегией с "видом сверху". Управляя бандой гангстеров, вам предстоит кушать тяжелый хлеб разборок в очень соединенных штатах. Может, это и жесткий хлеб, но выбор оружия и количество персонажей, плюс непобедимый аркадный дух разработчиков должны сделать свое дело. Мы поймем это весной следующего года. Возможно...

Shadow Master

Мир 3D-шутеров (летающих) к концу этого года пополнится, как минимум, на один экземпляр, чему виной компания Tales 2 и ее ведущий автор Rodnay Metthews, который за свою жизнь оформил великое множество фантастических книг, а теперь вдруг занялся дизайном Shadow Master. Вы поняли: игра будет наполнена запредельными ландшафтами. Ну а в целом создатели поставили себе целью скрестить 3D-стрельбу с фэнтези-элементами. Обещаны воистину фантастические монстры, наделенные продвинутым AI, большой выбор оружия, и все такое прочее — из списка, прописанного докторами.



The Island of Dr. Moreau

Древний литературный сюжет явится нам в виде классического квеста, но — в новомодной 3D-технологии с использованием motion capture, 3D и 32-битного (честное слово, это не опечатка!) цвета. Сюжет нелинеен, более того, игрок сможет выбрать стиль прохождения игры — от традиционного, построенного на анализе диалогов и намеков, до несколько более... аркадного (action puzzles — забавное словосочетание, не так ли?). Три десятка персонажей, изощренный сюжетный "зигзаг" — над всем этим до конца этого года будет корпеть Haiku Studio в городе Париже (речь, разумеется, о парижской студии компании).



Wings of Destiny

Доказано научно: самолеты Второй мировой — излюбленная тема всех поклонников симуляторов. Именно это и педалируют авторы Wings of Destiny: максимально детализированные кокпиты "Мессеров" и бриффинги, выдержанные в стилистике героических комиксов; почему-то юмористический сценарий, но исторически выверенные миссии; всевозможная сетевая поддержка и 32-разрядный цвет; максимальная детализация ландшафтов; продвинутый AI. Февраль 1998 года. Будем молиться на General Simulations, чтобы она не подвела и не опозорилась.

Zombieville

Point'n'click-боевое-приключение-от-третьего-лица в духе народного телесериала X-Files — вот что такое давно обещанный, но никак не доделываемый Zombieville. Персонаж — репортер, ведущий расследование о темных делишках правительства, в ходе которого он узнает все более и более жуткие вещи. На мрачную атмосферу игры во всю работает специально написанная музыка, и непонятно, скрасит ли ее обещанный авторами черный юмор, или же, напротив, усугубит. Лондонское отделение Psygnosis клянется, что закончит проект к Рождеству. Помнится, те же клятвы звучали и в прошлом году.

Sierra On-Line

Civil War Generals II

Гражданская война продолжается, и в бой по-прежнему идут одни старики — генералы Grant, Lee и Sherman, зовущие под свои знамена голубоглазых и русоволосых сыновей Америки.

Продолжение сериала Civil War Generals предоставит всем поклонникам военной истории возможность еще и еще раз пройти военными тропами федеральных сил и южан-конфедератов как на восточном, так и на западном фронтах. Расширяя возможности предыдущей игры, Civil War Generals II будет содержать более 40 отдельных сценариев и одну большую военную кампанию. Управление силами возможно как на уровне полков, так и на уровне бригад, включая подразделения минометчиков, инженерные войска и даже военно-морские силы.





Графика в игре, мы в этом не сомневаемся, будет смотреться гораздо более современно, чем в творениях уважаемой TalonSoft на ту же тему. К тому же обширный мультимедиа-справочник, рассказывающий о великих битвах, известных людях и вооружении того времени, сделает игру более понятной и родной для нас, российских игроков, которые позорно мало времени уделяли изучению американской народной истории. Продолжение гражданской войны планируется уже на сентябрь 1997 года.



Lords of Magic

Продолжение сериала "Lords of..." — Lords of Magic обещает стать приятным сюрпризом для всех поклонников стратегий в стиле "фэнтези".

Интрига, как это обычно бывает, построена на конфронтации сил добра и зла. Игрок может занять любую сторону и бороться до победного конца при участии союзников или без таковых. Это будет размеренная и полновесная походовая стратегическая игра с боями в реальном времени. К тому, что уже было сказано об игре в четвертом номере нашего издания, можно добавить, что игроков встретят более



80 различных видов монстров, включая драконов, вампиров, гномов и эльфов, а список доступных для изучения заклинаний составит



увесистый том в 160 уникальных записей. Помня о том, что игру разрабатывает Impressions, а издает



Sierra, можно представить, какое сокровище мы получим уже в октябре 1997 года.

King's Quest: Mask of Eternity

Мрак, холод и ужас снизошли на сладкую диснеевскую землю седьмого королевского квеста. Это "Сьерра" со слезами расстается со своим самым любимым, но неприбыльным ныне жанром. Действие King's Quest: Mask of Eternity — 3D-стрелялки "по мотивам квеста" — происходит в старом добром королевстве Девентри, но теперь здесь обитают одни лишь зомби, гоблины, демоны и монстры, а все люди (за исключением нашего героя) страшным заклятием превращены в камни. Наш "Квест" заключается в том, чтобы найти пять частей разбитой "маски вечности" на семи уровнях игры, круша по ходу дела всякую подземную, болотную, горную и прочую нечисть, и собрать маску для того, чтобы снять заклятие с соотечественников.

Quest for Glory: Dragon Fire

Dragon Fire — тоже "квест" скорее по названию. Наша задача — подавить смуту, начавшуюся в городе Силмарии после смерти старого правителя. Делать это придется, как вы уже догадались, с помощью меча и заклинаний, сражаясь на арене (и за ее пределами) с горгульями, гидрами и прочей древнегреческой нечистью. Пазлы сводятся к DOOM'образным вопросам "как открыть дверку" и RPG'шным проблемам вроде "каким заклинанием шарахнуть". Зато в игре поддерживается многопользовательский режим, к тому же в нее можно импортировать персонажи из предыдущих серий игры. Вот такой вот квест...

Red Baron 2

Он не был коммунистом. Он даже не был социалистом. Он вообще не поддерживал известный отечественный переворот 17-го года. Просто он был лучшим асом Первой мировой войны. Национальность — немец. Титул — барон. Самолет — "Фоккер". Цвет самолета — красный. Имя — Рихтгофен.

Вы догадались: после длительного перерыва Sierra опять занимается авиасимулятором Первой мировой. Первая попытка фирмы в рамках жанра — Red Baron — была восторженно встречена публикой и до сих пор с уважением и любовью вспоминается многими поклонниками симуляторов. Разделит ли судьбу первого хита продолжение, Red Baron 2? Время покажет.



Ну а пока, согласно уверениям разработчиков, игрушка выглядит очень многообещающе. Как всегда, боевые действия разворачиваются на Западном фронте, проходившем, в частности, через Францию. К вашим услугам 26 "кукурузников" производства Германии, Англии, США и Франции. Всего же в игре насчитывается более 40 летательных аппаратов. Традиционно в Red Baron 2 три основных режима игры: quick start (когда вас забрасывают из основного меню игры прямо в кишащее самолетами противника небо), исторические, случайным образом генерируемые одиночные миссии (вам все-таки объясняют ваше задание) и, наконец, целые кампании.

Особое внимание уделяется исторической точности воспроизведения тех 40 тысяч квадратных миль, которые будут доступны пилоту. В отличие от стандартного варианта достоверного, но статичного мира, наземная и воздушная жизнь в Red Baron 2 будет бить ключом. В процессе полета постоянно работает специальный AI, который отслеживает и управляет действиями всех объектов в радиусе 50 (!) миль вокруг игрока. Это не пустые слова: вы сможете полюбоваться наземным сражением, дуэлью нескольких эскадронов (вам абсолютно необязательно ввязываться в разборки) и даже послушать сирену тревоги, разносящуюся над вражеским аэродромом. Почему звучит сирена? Да потому, что они заметили вас и теперь собираются сбить. Лучше было облететь эту вражескую базу стороной! Короче говоря, пытайтесь не отвлекаться от основной миссии — иначе можно досрочно нажить крест (на могилу).

Авторы симулятора просто помешаны на исторической точности. Самолеты, летающие в созданном ими воздушном пространстве, не просто имеют красивую раскраску. Каждый знак на оперении или фюзеляже относит машину к тому или иному воздушному полку. Зная действительное расположение того или иного подразделения в нужном году, вы легко сможете



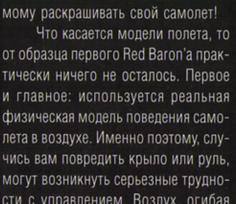
обнаружить его в игре. Как? Просто полетев туда.

Режим "кампании" также стал значительно более интересным. Вы начинаете, как это ни удивительно, простым летчиком. На первых порах летаете исключительно ведомым. Все, о чем вам предстоит заботиться в указанной роли, это прикрывать ведущего, остаться в живых и не потеряться. Конечно, вы можете улететь в "самоволку". Но такое не прощается — вас повысят лишь в случае железного послушания. Повышение означает новые, лучшие самолеты, выбор миссий и обретение привилегии быть ведущим. Постепенно вас переводят во все более элитные эскадроны, вы получаете медали и прочие поощрения. В конце концов именно вам предстоит самому планировать военные операции, а затем и выполнять их во главе своего подразделения.

Становясь асом, вы приобретаете не только славу, но и массу соперников и врагов. Следуя сложившимся правилам, любой ас может вызвать вас на воздушную дуэль. Выбор прост: либо отказаться, потеряв репутацию, либо принять вызов, рискнув встретиться с очень хорошо подготовленным пилотом. Не бойтесь, быть асом весело — можно самому раскрашивать свой самолет!



Что касается модели полета, то от образца первого Red Baron'а практически ничего не осталось. Первое и главное: используется реальная физическая модель поведения самолета в воздухе. Именно поэтому, случись вам повредить крыло или руль, могут возникнуть серьезные трудности с управлением. Воздух, огибая поврежденный участок, создает несанкционированные завихрения, заваливая машину. Создатели симулятора провели немало времени не только изучая структуру самолетов того времени, но и характеристики материалов, использовавшихся для постройки аэропланов. В результате — парадокс. В новом "Бароне" зачастую легче управлять самолетами.



Сами авторы объясняют этот факт слишком запутанной и неверной моделью полета первой части игры, благодаря которой самолеты нередко совершали абсолютно невероятные трюки.

Интересно, что для разных режимов сложности игры создаются различные кокпиты самолетов. На самом легком уровне вы встретите знакомые вам по 90-м годам нашего столетия приборы. Многие из них попросту еще не были придуманы в начале века. "Сбалансированный" режим убирает некоторые, самые немыслимые 80 лет назад приборы. Ну а в случае "реалистичного" режима...

Первая часть Red Baron разумно сочетала в себе красивую (даже навороченную — по тем временам) графику и динамичность, скорость игры. Второй "Барон" обладает потрясающей SVGA — вопрос только в том, будет ли графика достаточно быстрой, чтобы симулятор оставался "играбельным". К сожалению, ответ на подобный вопрос может дать только полная версия игры, которая выйдет не раньше августа-сентября 97 года.

Sirtech Software

Excalibur 2555 AD

Толпа маленьких симпатичных фирм вовсю вкалывает на большого толстого "Сэра Теха": например, малышки Telstar и Tempest собирают игрушку про извлечение знаменитого артурова меча из мрачных подземелий нашего безрадостного будущего. Игра так и называется: Excalibur 2555 AD.

Племянница всемогущего Мерлина (который когда-то, давным-



давно, смастерил злосчастный Экскалибр своими руками) отправляется выручать колюще-рубящее сокровище из неправедных рук, в которых оно очутилось в году 2555.

Человечество к этому моменту



совсем одичало и живет под землей: однажды огромный метеорит упал на нашу бедную планету и сделал ее поверхность совершенно не пригодной для обитания. Шаг за шагом, с уровня на уровень — чтобы отнять священный меч у негодяя Делавера и расставить все по своим местам. Юная Бет должна быть готова ко всему: к трудным беседам и кровавым схваткам, встречам с друзьями и ударам из-за угла...

Пока неясно, чего в этой игре будет больше — квеста, РПГ или обычного трехмерного мордобития в темных коридорах. Поживем — увидим!

Jagged Alliance 2

Продолжение Jagged Alliance, JA: Deadly Games, разочаровало многих поклонников тактических игр. Ничего принципиально нового — тот же engine, чуть больше героев, чуть больше оружия. Как это обычно бывает, вторая часть игры попросту эксплуатировала успех первой. Игра, о которой пойдет речь сейчас, имеет полное право называться Jagged Alliance 2, а не "один с половиной".



Нам предстоит вновь возглавить команду наемников, призванных прикончить безжалостного диктатора генерала Чивалдори. Генерал пытается получить контроль над сетью заброшенных шахт, заодно всячески терроризируя местное население. Что скрывается в этих старых шахтах и зачем они понадобились диктатору, мы узнаем после выхода игры, но уже сейчас доподлинно известно, что в JA 2 будет абсолютно новый engine, работающий в SVGA и HiColor (наконец-то!), и нелинейный сюжет. Команду наемников, состоящую из боевиков, ученых и проводников-аборигенов,



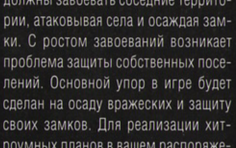
можно будет набрать из более чем пятидесяти различных персонажей, а если среди них не найдется никого, с кем бы вы "пошли в разведку", создайте собственного в специальном редакторе! Редактировать можно любые параметры персонажа, даже его голос.

В ходе перестрелок, которые развернутся в вызывающих приступы клаустрофобии подземных проходах и пещерах, ваши агенты смогут бежать, ползти и лазить по стенам. Причем в новой игре большую свободу действий получат не только бойцы, но и их командир — вы сможете вызывать подкрепление с воздуха и проводить операции с использованием другой военной техники. В общем, несмотря на некоторый консерватизм, свойственный Sirtech, скорее всего, мы увидим добротную стратегическую игру, сделанную на уровне Wages of War или даже лучше.

Siege (рабочее название)

Средние века. Время хаоса и тирании. Время, когда крепкие стены помогали укрыться от врага. Время, когда крепости мешали добраться до врага. На какой-то срок.

Siege, "Осада", это слово Sirtech в зарождающемся жанре "трехмерных" стратегических игр. Играющий переносится в далекое прошлое, в четырнадцатый век, и сразу же оказывается в кипящей гуще событий. Возглавив небольшой отряд из рыцарей и лучников, вы должны завоевать соседние территории, атаковывая села и осаждая замки. С ростом завоеваний возникает проблема защиты собственных поселений. Основной упор в игре будет сделан на осаду вражеских и защиту своих замков. Для реализации хитроумных планов в вашем распоряже-





нии окажутся инженеры, шпионы и арбалетчики, а из технических средств — катапульты, штурмовые лестницы, котлы с кипящим маслом, огненные стрелы и тараны.

А теперь самое главное — все сражения проходят в "честном" 3D-мире, а все участники битв — настоящие 3D-модели. Игрок, как полководец, сможет наблюдать процесс осады из любой точки пространства с любым увеличением, а в нужный момент — "вселиться" в любого воина и самолично принять участие в сече. А в multiplayer-режиме, в эдаком



deathmatch-для-интеллектуалов, смогут принять участие до 8 человек! Авторы заявляют, что от игроков потребуется не только ум военачальника, но и руки воина. Что ж, все это у нас есть, остается лишь дождаться игры.

Virus

Сражение, которое развернется на этот раз, будет происходить не на другой планете, не в прошлом и не в будущем. Действовать придется прямо здесь и сейчас — внутри вашего компьютера. Эта сверхоригинальная концепция реализована в еще одном детище от Sirtech — стратегии в реальном времени Virus.

Ваш компьютер поразил хитроумный вирус. Не стоит кидаться запускать ворованный aidstest, на этот раз это совершенно бесполезно. Срочно переводите себя в цифровой код и отправляйтесь в погоню за вирусом. Путешествуя в трехмерном виртуальном пространстве, возможно, вы найдете окрестный пейзаж смутно знакомым. Все правильно — Virus перед каждым запуском сканирует файловую систему ваших дисков, анализирует системную конфигурацию и на основе этих данных воссоздает виртуальную вселенную, единственную и неповторимую.

Пытаясь одолеть высокотехнологичный вирус, вам придется заняться строительством фабрик, оборудования и добычей ресурсов (интересно, какие ресурсы можно добыть в среднестатистическом компьютере "красной сборки"?). Справиться с вирусом помогут камеры и ловушки, расставленные в разных местах вашего родного PC. Вирус тем временем тоже будет активно трудиться: попытается подобраться к ядру операционной системы, будет предпринимать одну атаку за другой, стараясь отключить компьютер, поэтому не удивляйтесь, если вдруг вы потеряете управление над мышью или клавиатурой. Или даже: начнете терять собственные файлы!

Единственное, о чем стоит жалеть, — файлы и клавиатура с мышью будут всего лишь "виртуальными", и с окончанием игры все войдет в привычное рабочее состояние. Вот если бы наши друзья хакеры написали для будущей игры patch, после которого в случае проигрыша игра стирала бы файлы НА САМОМ ДЕЛЕ! Вот где настоящий адреналин, где настоящий азарт! Но — в любом случае, идея сильная, несет в себе большой потенциал, и если авторы сумеют справиться с ней, то выйдет нечто очень интересное.



Wreckin Crew

Еще одно доброе (как будто) гоночно-аркадное развлечение, в основе

которого находятся веселье и стилизация. Автомобили напоминают карикатуры на "Шевроле" образца 1957



года, впрочем, как и в любой хорошей карикатуре, черты оригинала все же узнаются. Игре будут присущи все элементы настоящей аркады — скорость, безудержное веселье, бонусы, стычки между соперниками. Выбор трасс — от улиц Нью-Йорка до парков местной культуры и массового народного отдыха. Для любителей игры по сети будет доступен многопользовательский режим. Но самое главное, это то, что, несмотря на несерьезный внешний вид машин, ваша жизнь постоянно подвергается опасности. Разве не за это мы боролись?

X-Fire

Радуйтесь, прибывает и в без того укомплектованном полку изометрических аркад. Игрок управляет отрядом коммандос в количестве от одного до четырех человек и крушит базы инопланетян, являющиеся чудом инженерии. Или же, заправляя монстрами, громит нападающих коммандос. Просто еще одна игра, но с великолепной графикой и отличным звуком. Сюжет тривиален до слез (незамутненных, обиженного ребенка), да и по части играбельности, судя по скупым сообщения разработчиков, нет ничего оригинального. Но все же, все же такое любят, за таким пойдут на край Митинского рынка, потому что такое обычно очень захватывает. Плюс к тому милая Sirtech обещает открыть круглосуточный сервер для игры в "Интернете". Разумеется, будут поддерживаться и





другие варианты сетевой игры — с использованием модемов и локальных сетей.

SSI

Dark Colony

"Flesh burns. Metal melts. Both scream". Такой роскошный слоган выбрали публикаторы из SSI для своего нового C&C-клона — Dark Colony. Мы уже писали об этой замечательной игре, и на E3 ее "замечательность" была официально подтверждена — третье место среди игр стратегического жанра (речь о конкурсе AAG-сайта). Игра, несмотря на отсутствие каких-то революционных нововведений, настолько кра-



сиво и со вкусом сделана, что не обратить на нее внимание просто невозможно. 40 миссий, SVGA-графика, multiplayer до 8 человек по



"Интернету", все это ждет нас уже в этом году. А для тех, кто не может ждать, посмотрите демо-версию, с успехом распространяемую в "Интернете" совершенно бесплатно.

Imperialism

"Империализм" как высшая стадия "Капитализма" скоро еще раз покажет нам свое лицо. И лицо это, судя по демо-версии, подробный обзор которой вы можете прочесть в этом номере .EXE, будет прекрасно.





Это то, чего поклонникам жестких действий не хватало в Capitalism (I-Magic). Это то, чего оборотистым стратегам не хватало в Panzer General. Склонный к гиперболам .EXE-автор (все-таки см. превью из стратегической тетрадки!) заранее называет ее лучшей стратегической игрой года, и, кто знает, как сильно он преувеличивает на этот раз? У игры есть еще одно достоинство — она выходит в июле 1997 года, то есть играть в нее можно начинать буквально сейчас.

Pacific General

В пятой и заключительной серии "орденоносной" серии "5 Stars" генерал на бреющем полете спустится с небес, а точнее — из космоса на землю, а точнее — прямо в тихоокеанскую акваторию. Игра вернет нас во Вторую мировую, во времена Перл-



Харбора, камикадзе и огромных авианосцев.

Pacific General использует слегка подретушированный, но от этого не менее древний engine от Panzer General. Разумеется, за прошедшие годы он очень и очень устарел. Создатели признают это, но в то же время отмечают, что внутри их детище очень молодо и содержит ряд нововведений, например специально разработанные правила морских сражений.

Как обычно в этой серии, нас ожидает масса сценариев и кампаний, причем играть можно как за американцев, так и за японцев. Исторически достоверные карты тех лет, тщательно восстановленные технические характеристики самолетов, кораблей и танков — здесь к SSI никто не может придраться. Кроме того, чтобы продлить "срок службы" игры, создатели предлагают специ-



альный редактор для создания собственных миссий, совместимый с Panzer и Allied General. Последняя серия, по замыслу авторов, должна поразить нас своей масштабностью — на гигантском тактическом просторе мы будем контролировать операции на море, в воздухе и на суше. Игра выйдет в этом июле, и в следующем номере журнала поклонники классических wargame смогут найти подробную рецензию на Pacific General.

Panzer General 2

Стоп, стоп, стоп! Мы так не договаривались. Какой такой Panzer General 2? Речь шла о пяти играх из серии X General. Pacific General должен был с почетом закрыть серию и проводить старика-генерала на пенсию. И вот, здрасьте-приехали, все начинается с начала. В октябре этого года ждите представителя нового поколения wargame от SSI. Читаем в ваших глазах вопрос: как ситуация с хексами? Отвечаем. Ситуация с хексами нормальная. Они есть, но их не видно.



Их действительно не видно, и в этот раз SSI превзошла саму себя. Взгляните на картинки — в качестве карт местности используются фотореалистичные ландшафты, а плоские, неуклюжие танки вдруг расправились в третье измерение, теперь они отрендерены в шести (хекс — шестиугольник) позициях и смотрятся очень современно. Конечно, пытливый глаз сумеет разглядеть невидимые соты шестиугольников, незримо ограничивающие передвижение армий. Да, SSI опять отделалась малой кровью, и вместо того чтобы



принципиально изменить engine, лишь украсила старый. Впрочем, изменения коснулись не только внешнего вида, и это заставляет говорить об истинном "втором поколении" "движка" от Panzer General.

Вот лишь часть нововведений. Полностью новый набор карт и миссий, одна большая и три маленьких кампании, разворачивающиеся во

времена Второй мировой на Восточном и Западном фронтах, на побережье Северной Африки и даже на территории континентальной Америки! Поддержка всех multiplayer-режимов, включая игру по переписке и "Интернету". Специальный "магнитофон", на который можно записать битву, а затем проиграть ее шаг за шагом еще раз. Мощный редактор, который позволяет создавать новые кампании и изменять характеристики юнитов.

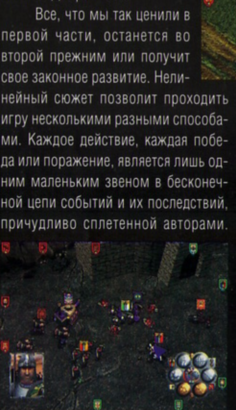
Panzer General, пожалуй, была самой популярной военной игрой из всей серии. Ее сменщик обходит старика по всем параметрам, так что, возможно, его тоже ожидает мировая слава?

Warhammer: Dark Omen

У широко популярной стратегической игры Warhammer: Shadow of the Horned Rat, признанной авторитетным изданием Game.EXE (кажется, это наш журнал), Лучшим wargame'ом 1996 года, скоро появится маленький братик — Warhammer: Dark Omen. И, кто знает, возможно, младший повторит успех старшего в 1997 году, ведь для этого есть все основания.

Где-то в гуще Великого леса Morgan Bernhardt со своей армией наемников бредет отмщать неразумным зеленокожим Всадникам. Далеко-далеко на юге могущественный и ужасный Dread King наконец сделал все необходимые приготовления, чтобы в очередной раз захватить власть над миром. Темные магические силы уже гуляют в мире Warhammer, и рано или поздно два великих воина встретятся в очередной схватке Добра и Зла.

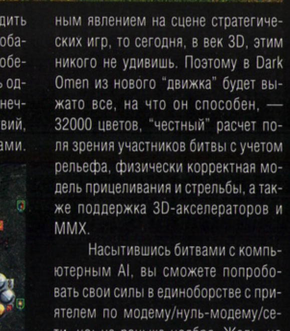
Все, что мы так ценили в первой части, останется во второй прежним или получит свое законное развитие. Нелинейный сюжет позволит проходить игру несколькими разными способами. Каждое действие, каждая победа или поражение, является лишь одним маленьким звеном в бесконечной цепи событий и их последствий, причудливо сплетенной авторами.



Иногда, привлеченные успехом, на нашу сторону будут переходить могущественные союзники, и в результате мы получим в распоряжение крупную армию, состоящую из Лучников, Кавалерии, Артиллерии, Пехоты, Магов и прочих, неведомых доселе монстров!



Как и предшественник, второй Warhammer будет использовать 3D engine, позволяющий наблюдать картину происходящего под любым углом и с любого расстояния. Впрочем, создатели отдают себе отчет в том, что если в прошлом году такой engine был совершенно новым и революционным явлением на сцене стратегических игр, то сегодня, в век 3D, этим никого не удивишь. Поэтому в Dark Omen из нового "движка" будет выжато все, на что он способен, — 32000 цветов, "честный" расчет поля зрения участников битвы с учетом рельефа, физически корректная модель прицеливания и стрельбы, а также поддержка 3D-акселераторов и MMX.



Насытившись битвами с компьютерным AI, вы сможете попробовать свои силы в единоборстве с приятелем по модему/нуль-модему/сети, но: не раньше ноября. Жаль, но игра, которой мы заранее отдаем свое предпочтение, выйдет только зимой...

Warhammer Epic 40000: Redemption

Еще одно творение фирмы Games WorkShop, выпускающей настольные игры, скоро увековечит себя в электронном виде. На этот раз речь идет об игре Warhammer Epic 40000. Непримиримая борьба людей и орков переносится в 41-й век, где приобретает поистине космические масштабы. События, происходящие в Warhammer Epic 40000: Redemption, разворачиваются на планете Volistad, оккупированной Орками.

Работы над игрой только начались, и картинок к ней мы показать пока не можем, но уже сейчас известно, что это будет стратегия в real-time (о боже, разве кто-то сомневался?) и, скорее всего, C&C-клон. Все этапы сражения за Volistad между Imperium of Man и Ork Warbosses пройдут при нашем непосредственном участии в более чем 40 миссиях. Около 100 различных типов построек и юнитов, которыми мы сможем оперировать в игре, рассчитаны в 16-битном цвете. Приятным сюрпризом для всех нас, не знакомых с достаточно сложными правилами Warhammer Epic 40000, будет мультимедиа-справочник, рассказывающий об основах этой увлекательной игры. Как и Warhammer (просто, без Epic и 40000), игра будет лишь первой главой книги, повествующей о сложных взаимоотношениях людей и орков, и выйдет она в ноябре 1997 года. Кстати, именно об этой игре говорили в своем интервью нашему журналу ребята из Holistic, авторы Emperor of the Fading Suns. Значит, дела у них пошли в гору. Поздравляем!

War Wind II: Human Onslaught

War Wind был выпестован в подземных лабораториях SSI с единственной целью — убить C&C. Когда он вышел из подземелья на свет божий, его так и назвали — "C&C Killer". Очевидно, поторопились, потому что C&C до сих пор жив, а вот War Wind, похоже, умер. И вот на смену киллеру-неудачнику приходит War Wind 2.

Вторая часть значительно менее кровожадная и никого убивать не собирается. Сообщается, правда, что War Wind 2 — это далеко не сиквел, а принципиально новая стратегическая игра в реальном времени. Всегда хочется верить в лучшее, хотя, судя по картинкам из нового War Wind, графика осталась на прежнем, не слишком высоком уровне.



Действие игры разворачивается в уже знакомом поклонникам War Wind мире Yavaun. Люди, нежданные колонисты, ассимилировались и стали частью культуры этой планеты. Со временем в политической жизни Yavaun наметились четыре основные фракции, четыре силы: фракция Overlord, объединившая союзнические силы Tha'Roon и Obblinox, SUN (Servants Under NagaRom) представлена Shama'Li и Eaggra, а наши Космические пехотинцы перессорились с Учеными и раскололись на два отдельных блока. Хрупкий мир на планете поддерживается с большим трудом и окончательно рухнет к ноябрю 1997 года, когда SSI выпустит полную версию War Wind 2.

Известно также, что игра будет содержать 4 кампании и более 46 сценариев, полностью новые юниты, улучшенную графику и анимацию. Одним из несомненных достоинств старого War Wind можно назвать совершенно различный набор техники и вооружения у разных рас. Будьте уверены, что в продолжении все четыре фракции будут обладать абсолютно непересекающимися способностями. Ваши создания смогут плавать, летать, рыть норы и становиться невидимыми. Это весело и забавно, но не только — подобное разнообразие призвано раза эдак в четыре увеличить играбельность, поскольку стратегия ведения войны каждой расой — это почти новая игра.



SSI скромно уверяет, что War Wind II: Human Onslaught перенесет нас на новый уровень real-time-стратегических игр. Хм-м... В крайнем случае, SSI сама перенесется на новый уровень изготовления real-time-стратегий...

TalonSoft

Battleground 8: Prelude to Waterloo

Сериал Battleground грозит превратиться в "мыльный", ибо, как следует из названия, это уже восьмая часть из серии исторических wargame. С поразительным консерватизмом TalonSoft выпускает абсолютно одинаковые по внешнему виду игры, но скучными они могут показаться лишь людям, не интересующимся военной историей и военными играми. Ведь каждая игра из серии Battleground — это срез истории, в котором с маниакальной точностью восстановлены карты местности, имена участников и виды войск, участвующих в битвах. На этот раз речь идет о событиях,



предшествующих битве под Ватерлоо. Армии Франции, Англии и Пруссии встретятся у Ligny и Quatre Bras, и снова время поворачивается вспять! Игра выйдет уже к концу лета.

East Front

Еще один сериал, Campaign Series, скоро пополнится очередной частью — East Front. В который раз играющий перенесется во времена Великой Отечественной, где сможет принять участие в баталиях как на стороне оккупационных сил, так и на стороне Советской Армии. East Front примечателен в первую очередь тем, что моделирует происходящее не на глобальном уровне



фронтов и армий, а на гораздо более мелком (и более понятном простому смертному) уровне взводов и батальонов.

Кроме того, название сериала подразумевает наличие кампаний, то есть набора миссий, в которых играющий, начиная в роли молоденького лейтенанта, со временем обрастает чинами и наградами и может дослужиться до генерала.

К несомненным достоинствам игры можно отнести более приятный интерфейс и графический engine, обеспечивающий 16-битный цвет. К услугам любителей поиграть с человеческим противником — специальный редактор кампаний с базой данных на 300 юнитов и все способы соединения — от "Интернета" до последовательного "шнурка".

THQ

Dead Unity

Новое творение Aramat Productions — очередное стрелялько-приключенческое месиво на ниве научной фантастики, сдобренное к тому же очередными боевыми роботами. 30 видов врагов, 100 доступных видов оружия и множество систем модернизации — это звучит гордо. Добавьте к этому то, что ход и финал игры зависят от ваших действий настолько, что игру можно будет пройти несколько раз разными способами. Добавьте 3D-графику (на PC использующую и соответствующие акселераторы), в которой есть и смена дня и ночи, и следы от выстрелов на стенах, и визуально заметные повреждения на противниках. Добавьте 400 высокохудожественных сцен, на которых будут проходить сражения, и, наконец, вспомните о том, что в игре есть четкий сюжет — надо выяснить загадку происхождения вашего главного противника... Когда? В 1998-м!



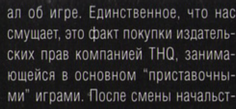


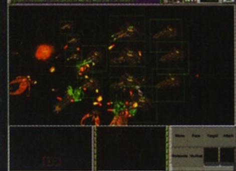
Pax Imperia: Eminent Domain

Вряд ли найдется хоть один человек, не слышавший о Pax Imperia 2. Историю этой игры можно было бы назвать печальной, если бы не счастливый конец: были времена, когда продолжение работы над игрой было под большим вопросом; теперь, когда все позади, все давно знают, что игру делает Heliotrope Studios, а издателем выступит купившая соответствующие права фирма THQ. Мы уже писали об Eminent Domain, и будем писать еще, потому что игра этого, безусловно, заслуживает. По имеющимся у нас данным, это будет САМАЯ детализированная космическая стратегия, когда-либо разрабатывавшаяся для персонального компьютера. В ней должно быть реализовано все, что нам так нравилось в Master of Orion 2, и даже больше.



Судя по авторскому представлению, игра будет сложнее, полнее и гибче, чем все, что мы видели раньше в области походовых стратегических игр. Любопытствующих отсылаем к #4 Game.EXE, где был помещен достаточно подробный материал об игре. Единственное, что нас смущает, это факт покупки издательских прав компанией THQ, занимающейся в основном "приставочными" играми. После смены начальства тон, с которым подается информация об игре, стал подозрительно "попсовым". Создается впечатление, что THQ оказывает давление на разработчиков, требуя упростить игру, сделать ее доступнее массам, а значит, более окупаемой. Не хочется вырывать кусок хлеба с маслом у авторов и публикаторов, но все-таки надо заметить, что сложные и детализированные игры тоже имеют своих поклонников, и деньги, в конце концов, это не главное... Так или иначе, выход игры намечен на осень 1997 года.







SpeedTribes

SpeedTribes — это мир. Там обитают гонщики на тяжелых мотоциклах: иногда это люди, иногда — нелюди, иногда — роботы. Некоторые из этих созданий просто ужасны, но все они выжимают из своих мотоциклов максимум скорости и не боятся крови.



Чтобы выжить, игрок должен присоединится к одной из SpeedTribe (их шесть) и приступить к изнурительным тренировкам по управлению этим транспортным средством. А потом мотаться от арены к арене, побеждая кланы противника. Бой не на живот, а на смерть, каждая из шести арен уникальна не только дизайном, но и ловушками...



Игру разрабатывает компания Nemicron (в том числе и для SPS); сетевые баталии будут поддерживать "больше 2-х игроков", варианты следующие: "бой", "соревнование" и "совместная борьба". Разумеется, графика — самая что ни на есть трехмерная. Дата релиза предельно точна — следующий год.



Virgin Interactive

Broken Sword: The Smoking Miror

В этом году Virgin, против обыкновения, планирует выпустить в свет только один квест, и, конечно же, это будет продолжение нашего любимого Квеста года Broken Sword. Когда мы узнали, что Джорджа



Стоббарта ждут новые приключения, да еще и сделанные в очень короткие сроки (игра выйдет в свет в октябре), то засомневались: а не заставит ли Virgin из-за своих финансовых трудностей фирму Revolution склепать вместо шедевра скороспелую поделку? Но президент Revolution заверил нас, что Broken Sword 2 — лучшее, что когда-либо делала его компания.

В новой игре Джорджу Стоббарту придется распутывать очередной мировой заговор — на этот раз не мифических тамплиеров, а вполне реальных наркобаронов, похитивших его подружку Николь. Джордж и Николь побывают в Париже, Лондоне, Марселе, на островах Карибского моря и в джунглях Центральной Америки, где эти самые нехорошие бароны пытаются натравить на чело-



вечество древнюю злобную индейскую богиню.

Как показала "дема", которую крутили на E3, графика игры практически не изменилась, но стала более объемной — за счет активного использования теней. Персонажи по-прежнему великолепно движутся, а загадки — полноценная и абсолютно логичная часть сюжета...

Sub Culture

Подводное приключение, насыщенное стрельбой и борьбой за существование. Главное средство борьбы/передвижения —потаенное судно, сиречь подводная лодка, оружие победы и подавления неугодных кланов. Точное моделирование окружающей зыбкой и текучей материи. Эффекты освещения с поправкой на жидкую среду и время дня/ночи. Нелинейный сюжет, брифинги которого заменены сообщениями, приходящими из разных источников, а уровни — путешествиями между "островками" подводной цивилизации. Масса сверхдетализированных обитателей подводного мира, каждый из кото-





рых наделен своей линией поведения и уникальным AI. Становящаяся ритуальной поддержка MMX и 3D-ускорителей, дата выпуска — третий квартал сего года. Разработчик игры — наша добрая знакомая Criterion Studios.

AquaTak

И снова Criterion Studios, которую, определенно, тянет к воде. AquaTak — гонки на хорошо вооруженных сверхбыстрых водных мотоциклах по десяти различным трассам. Пулеметами расчистим дорогу, минами обеспечим тыл, ну а посредством акробатики... куда же нам без нее! Ни шагу, ни кабельтова.

Высокое разрешение, отменная графика, ночь и туман — и те в нашем распоряжении; 6 игроков по сети, "экран пополам", пять различных лодок, видеоролики с повторами и сложной камерой, "живой комментатор", поддержка MMX и 3D-акселераторов — и все это AquaTak, который просто обязан выйти до ноября'97.

СТРАТЕГИИ

Стратегии

<Dark Reign>
<Imperialism>
<Dungeon Keeper>
<The Great Battles of Alexander>
<KKND>





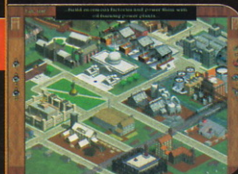
Dungeon Keeper "...Dungeon Keeper, замечательная и остроумная антисказка, не только хорошо задуманная, но и блестяще выполненная стратегическая игра."



The Great Battles of Alexander
"...при всей своей игрушечности The Great Battles of Alexander является вовсе не игрушечной тактической игрой, а сложной, красивой и захватывающе интересной. "



Dark Reign
"...все старые идеи и средства их воплощения доведены в игре буквально до совершенства."



Imperialism
"Тот самый счастливый случай, когда игра превзошла все наши ожидания."



Поминовение Забытых

Материалы рубрики подготовлены ***Олегом ХАЖИНСКИМ*** *и* ***Петром ДАВЫДОВЫМ****.*

Казалось бы, не так уж много воды утекло с тех пор, когда мы познакомились с игрой Deadlock. Новость о выходе продолжения этой стратегии, признаемся, несколько нас удивила: видимо, расхожее фольклорно-гайдаевское речение "куй железо, не отходя от кассы" знакомо даже в Accolade. Что ж, весьма похвальное решение.



Нам же остается ждать и надеяться, что в новой игре не будет той массы нелепостей, из-за которых в свое время мы поставили на Deadlock'е жирный крест.

Уже сейчас доподлинно известно, что действие в **Deadlock 2** будет разворачиваться после битвы за Галиус-4. Оказывается, во время освоения этой прекрасной планеты были найдены полуразрушенные поселения некоей расы Забытых, родной мир которых еще более богат, чем Галиус-4. Короче говоря, вот вам новая цель игры — найти эту планету раньше других рас и, само собой, захватить ее.

Играющего ждет долгий путь. По дороге к цели придется попутно захватить с полсотни планет, чтобы хоть как-то подтянуться к технологическому уровню пришельцев. Без этого у вас не будет ни малейшего шанса победить чужих. В игре предусмотрены 42 сценария, причем для каждой из рас (а играть, как и в Deadlock, вы сможете за разных существ) теперь существуют разные условия, при которых может быть начата война с инопланетной цивилизацией.

Кроме того, нам обещаны 9 новых типов юнитов (что-то не жирно), включая подводные лодки, самолеты-истребители и некоторые наземные средства. Также нам будет дозволено выбирать направление атаки (в предыдущей версии, если помните, наши армии всегда начинали нападение с одной стороны — в месте концентрации защитных сооружений компьютерных оппонентов). Очевидно, это нововведение значительно разнообразит военную сторону игры.



В Deadlock 2 будет реализовано слегка измененное по сравнению с первой частью технологическое древо, при этом к некоторым открытиям игрок сможет идти разными путями. Для прожженных Deadlock'оведов найдется место для редактора миссий, с чьей помощью можно будет состряпать собственную планету для multiplayer-игры. А еще создатели клянутся, что в новой игре будет принципиально улучшен AI. Но что-то не верится, особенно в свете того, что в первом Deadlock'е AI по сути... отсутствовал как таковой.

Подведем итоги. Они пессимистичны. Смешно говорить о добавлении 9 видов новой техники как о чем-то решающем. И если создатели не позаботятся о возможности управления отрядами игрока во время атаки, то говорить вообще не о чем! Словом, похоже, что продолжение клепается на скорую руку, практически без изменений. Это косвенно подтверждают и скриншоты, демонстрирующие почти ту же графику (разве что несколько изменен внешний вид строений). Впрочем, давайте все-таки не будем хоронить игру до ее рождения и вспомним старинное "поживем — увидим". Хорошо?

Братья по "Спектруму"

Если вы не принадлежите к тем счастливчикам, что когда-то держали дома народный компьютер Spectrum, то вы, конечно, ничего не слышали об игре Nether Earth. И зря, потому как игра была замечательная, с такими идеями и возможностями, которые и сегодня не покажутся устаревшими или исчерпавшими себя. На территории некоей абстрактной индустриальной зоны, прямой и узкой, как труба, проходили сражения между бездушными роботами, созданными руками игроков. Прелесть игры состояла в том, что мы лично "дизайнили" роботов, затем задавали каждому творению программу действий и только после этого отпускали железных ребят на волю. В действия роботов можно было вмешиваться, и, таким образом, владельцы Spectrum'а играли в первую в мире (?) real-time-стратегию. Разработчики из Media Station явно провели немало часов за этой игрой, и бдения эти были не напрасны, поскольку их новое детище — **Extreme Tactics** — как раз и призвано воплотить замечательную идею Nether Earth'а на современном техническом уровне.



Судите сами. Игра происходит в режиме реального времени, но вряд ли стоит вешать на нее ярлык "чей-то клон". От прочих стремительных стратегических собратьев ее отличает возможность самостоятельно проектировать боевую технику. Как и в Nether Earth. Конечно же, здесь можно управлять спроектированными и построенными армиями, но битвы подразумеваются скорее тактические, нежели динамические, поскольку каждый из созданных вами юнитов уникален. И, естественно, этих юнитов не может быть много.

Выигрывает совсем не тот, кто успеет наклепать большее количество тупых железяк, а тот, кто исхитрится создать настоящие произведения искусства, воплотив, например, в танке

все передовые достижения времени.

Вкратце о сюжете. Он прост, если не сказать примитивен. Однако авторы уверяют, что, играя, нам будет вовсе не до него. И все же в нескольких словах: два клана сражаются на удаленной от всего цивилизованного мира планете за право единоличного владения ресурсами; первый клан носит имя Hamerhawk, второй — Bloodfox; примечательно, что отличаются они главным образом общей стратегией ведения боевых действий: воины Hamerhawk отдают свой выбор мобильной наземной и воздушной технике, люди из Bloodfox больше предпочитают строить стационарные оборонительные сооружения, готовя силы для главного марш-броска.

Играющим не придется строить базы. Вместо этого, ориентировочно (игра еще далека от завершения), нужно будет захватывать заводы, перерабатывающие добытые полезные ископаемые в запчасти для юнитов. Кстати, подобных составных частей для сборки собственных армий предусмотрено довольно много: порядка 15 видов шасси, около 20 типов оружия, не меньше всевозможных суспензеров, коробок передач, карбюраторов, реактивных ускорителей и т.д. и т.п. Не говоря уж про специальные системы, которые можно установить на некоторые типы созданной техники. Одно из таких устройств — Stealth Detection — позволит воссоздать нечто похожее на известный бомбардировщик Stealth.

Впрочем, разработчики готовят и массу других сюрпризов. Как вам, например, нравится возможность создания собственных компьютерных вирусов, которые, будучи запущенными в бортовые ЭВМ противника, выведут всю вражескую технику из строя или... заставят ее перейти на вашу сторону?! Разнообразие игре добавят и ее бесчисленные ландшафты: здесь будет все, начиная с ледовых просторов и заканчивая мертвой пустыней. Кампании, кстати, могут быть не только одиночными, но и для двоих игроков. Для этого планируется обеспечить весь спектр сетевой поддержки — от модема до ставшей уже стандартом игры через Internet для 8 игроков.

По словам представителей Media Station, бета-тестирование новой игры начнется в конце июня — начале июля. Ну а к осени Extreme Tacrics обещает обрести более-менее законченный вариант, после чего начнутся поиски потенциального издателя (оказывается, бывает и такое).

Буря в "Интернете"

Вал продуктов (в частности, real-time-стратегий), которые разрабатываются исключительно под Internet, хотя и имеют возможность игры в одиночку, нарастает с невероятной скоростью. Отличились многие, многие только подумывают, многие уже впряглись. Среди последних — небезызвестная Activision, работающая сейчас над игрой **NetStorm**, призванной "дать достойный отпор" неинтернетовским в своей основе, но таким все же сетевым играм, как C&C, WarCraft 2 и т.д., благодатно пасущимся на бескрайних просторах Internet.

Действительно, Netstorm обещает стать весьма занятным продуктом, можно даже сказать, обреченным на популярность. Действие



игры разворачивается в сказочном мире, состоящем из нескольких островов, дрейфующих в неком эфирном пространстве. Каждый из игроков начинает на каком-то одном из этих островов, строя свой дворец и создавая собственные армии в надежде захватить побольше окружающей островной землицы. Для чего? Острова в конечном счете являются тем самым ключиком, открывающим путь к заветной победе. Чем больше территорий вы оккупировали, тем разнообразнее список техники, которую можно произвести.

Создание каждого юнита стоит определенное количество Storm Power. Разжиться этой энергией можно лишь при уничтожении войск противника или каких-то из его построек. Кроме того, в Netstorm присутствуют 4 вида энергии (ветер, дождь, гром, солнце), которые дают дополнительную мощь определенным типам ваших сил. Для получения добавочной энергии необходимо построить специальные храмы, которые и призовут на помощь эти небесные силы.

Кстати, во дворце у каждого из игроков находится некий Высший священник, также представляющий большую ценность. Его захват означает потерю части могущества одним из участников и, напротив, увеличение власти другого. Священники по значимости равносильны целым островам и также открывают дорогу к производству



некоторых из недоступных ранее юнитов.

Стоит отметить интересную реализацию передвижений. Хотя вся игра проходит в real-time-режиме, ее основное отличие от подобных действ состоит в том, что большинство вашей техники и построек стационарны, а мобильные силы движутся только по намеченным ранее маршрутам. Пока сложно сказать, насколько это удобно, но для многопользовательской игры в "Интернете" это, наверное, находка.

В данный момент Netstorm вовсю "бета-тестится", и к осени, как обещают в Activision, будет уже доступен широкой публике.



Война без особых причин

Real-time-стратегией удивить нельзя. Их полноводный поток протекает по руслу незабвенной реки Dune 2, образуя порой тихие старицы и песчаные отмели. Ничего



особенно нового, но иногда можно встретить захватывающе красивые пейзажи. Один из них — эксперимент разработчиков из Cavedog Entertainment по созданию игры **Total Annihilation**. (Кстати, издателем новой игры выступит GT Interactive, что само по себе уже говорит о многом.)

Начнем, как обычно, издалека, то есть с сюжета, благо он убого-традиционен. В Total Annihilation две стороны воюют на протяжении нескольких тысяч лет на необъятных просторах Галактики. Причины вражды? Они настолько тривиальны, что не заслуживают даже упоминания. Все. С сюжетом покончено.

Для каждой из сторон предусмотрено по 25 миссий, которые, к сожалению, проходятся абсолютно линейно. Суммарно в Total Annihilation наличествуют 150 видов техники и зданий, по 75 у каждого из противников. Со всем этим игроку предоставляется возможность строить базы, добывать и собирать разнообразные ресурсы, посылать свои войска в атаку и т.д. Но главное не это, главное — честный трехмерный engine, впервые написанный для игры этого жанра: полностью трехмерные ландшафты, построенные по строгим правилам стереометрии; физическая правильность моделей создает действительно непередаваемое ощущение реалистичности — скажем, установив позицию на вершине холма, мы получим тактическое преимущество в обороне или засаде... Отдельных словес заслуживает отображение людей и



техники — также полностью трехмерных, как и ландшафты. Все постройки на базе и техника — это полигональные модели, просчитываемые в реальном времени. На фоне реалистичных пейзажей они смотрятся просто великолепно! По заявлениям авторов, не меньшее очарование игровой атмосфере



придадут и спецэффекты, в частности, планируется применить технологию light-sourceing (расчет распределения света от различных источников освещения).

Надеясь "выжать" из своего engine все, на что он способен, авторы реализовали "правильное" поведение техники: в зависимости от особенностей ландшафта меняются и скорости передвижений подразделения — понятно, что в гору танк будет ехать значительнее медленнее, чем под гору, а в лесу он может и вовсе не пробраться сквозь вековые деревья. Учитывать придется все, даже скорость и направление ветра. Пожалуй, впервые мы увидим настолько реалистичный real-time C&C-клон.

Multiplayer-игра, естественно, планируется и планируется поддерживающей все мыслимые опции. В этой связи любопытен девиз фирмы-производителя: "Каждую неделю — по новому юниту". Иначе говоря, мы сможем регулярно скачивать с Web-сайта компании все новые и новые виды боевой техники, дабы немедленно использовать их в любой multiplayer-игре. Да здравствуют 3D-модели!



Пионер — пример

Dark Reign

Тем, кто больше не может слышать о C&C-клонах, рекомендую перевернуть страницу, потому что речь сейчас пойдет именно о них. Тем же, кто продолжил чтение, могу сообщить, что ребята с аллергией на C&C-продолжения многое потеряли, потому как данный клон обещает быть всем клонам клон. В наших жадных до всего нового руках оказалась ранняя "бета" ***Dark Reign*** **от Activision, и хотя в ней всего лишь один уровень, свое мнение об этом детище любимого многими стратегического жанра мы сложили. И, вопреки всем ожиданиям, мнение это весьма положительное. Что, впрочем, и предполагалось, поскольку главным дизайнером игры является Ron Millar, наверняка известный вам по такому бесспорному хиту, как WarCraft 2...**

Итак, в чем же состоит завязка новой игры? Уже из названия ясно, что речь пойдет о любимых темных силах, правящих... разумеется, Галактикой. Управление Галактикой — дело весьма накладное, и в конце концов большие боссы решили, что маленького чемоданчика денег им уже не хватает и что для полного счастья нужен, как минимум, денежный звездолет. Ну а как при столь благородной цели обойти вниманием такое серьезное средство убеждения, как супероружие будущего, способное уничтожать целые планеты? То-то и оно, никак не обойти. Но ведь само оно не появится, его еще надо изобрести... А корабль с главным ученым на борту, как назло, попал в аварию, и теперь этот милый человек ждет, пока его подберут родные имперские силы.

Вот, собственно, и все. Игры могло и не быть, если бы не группа жадных пионеров, которые свято верили, что боссы не должны получить своего денежного звездолета. Куда смотрела пионерская организация и родители, остается загадкой, известно лишь, что дети решили убить ни в чем неповинного ученого.

Негодяи, да и только! Да, чуть не забыл. Вы и есть предводитель этих самых зверствующих подрывников-любителей, которым предстоит преодолеть сопротивление имперских сил и совершить кровавое убийство. Вы готовы к этому? Надеюсь, что нет...

Но перейдем к самой игре. Если говорить откровенно, то ее можно сравнить с... Final DOOM. То есть с игрой, которая вполне достойна закрыть всю линию бесчисленных клонов, *слегка* отличающихся от C&C. Ничего принципиально нового в игре нет, хотя в начале своего пути разработчики и обещали трехмерные ландшафты, воронки от взрывов и все такое прочее... Но сегодня с надеждой на то, что все это появится в полной версии, туго.

Впрочем, я не зря сказал, что игра ДОСТОЙНА стать завершающей. Достойна потому, что все старые идеи и средства их воплощения доведены в ней буквально до совершенства. Когда мне говорили, что KKnD принципиально отличается по графике от того же C&C, я недоуменно пожимал плечами... Увиденное в Dark Reign действительно убеждает, что это хотя и не принципиально новый уровень, но все же заметный шаг в сторону улучшения графической стороны игры.



Холмы и овраги, бесподобные озерца, великолепные вековые деревья и не менее живописные утесы — все это предельно натурально и исчерпывающе самодостаточно. Играя, я отчетливо понимал, что это не прорыв, но ни разу не смог поймать себя на мысли, что-де мне не нравится то, это, пятое, десятое. Не было этого. Напротив, увиденное впечатляет.

Что касается юнитов (всех без исключения), то плавность и реалистичность их движения и вовсе вызывает восхищение. Надо видеть, как танк начинает пробуксовывать в грязи, а выехав на дорогу, мгновенно набирает огромную скорость и на полном ходу мчится к цели. Не менее эффектно смотрятся и прыжки со склонов всевозможных бугров и горушек.

Разработчики скупо обещают, что "разнообразие доступных строений и военной техники приятно удивит кого угодно". Как, впрочем, и разнообразие ландшафтов. К демо-версии игры прилагается редактор уровней, и автор этих строк самолично смог убедиться, какие великолепные пейзажи подвластны этому инструменту. Можете себе представить, что с этим сделают профессиональные дизайнеры и просто русские народные умельцы?!

Создатели не упустили и такой важный момент, как захват заложников. Да-да, это доступно! А еще в полной версии появится возможность засылать отряды камикадзе в тыл врага, а также осуществлять множество других симпатичных операций, которые пока держатся в строжайшем секрете.

Кстати, играющий сможет регулировать и степень агрессивности собственных войск, меняя их поведение от глубокого клинча до самоубийственных атак. Удобна и возможность создания маршрута нападения — так будет обеспечена массированная атака сразу с нескольких сторон.

В дополнение ко всему, вы не ограничены в месторасположении строений собственной базы, так что у игрока есть полная возможность по собственному выбору решать, где будут находиться ключевые объекты.



Словом, очевидно, что у игры есть потенциал. Поэтому давайте наберемся терпения и подождем релиза. Скорее всего, он появится уже в начале осени. И тогда мы обязательно вернемся к Dark Reign'у, наверное, самому ожидаемому C&C-клону.

— Петр Давыдов

Империализм пройдет!

Империализм есть паразитический загнивающий капитализм.
Ульянов (Ленин)

Imperialism

Рыба начинает гнить с головы. Откуда начинает загнивать капитализм, для подавляющего большинства граждан остается загадкой. Однако скоро у нас будет возможность самостоятельно получить ответ на этот вопрос, ведь нам на помощь спешат разработчики из Frog City, приготовившие вкусную демо-версию своей новой экономико-стратегической игры с характерным названием *Imperialism*. Что в переводе на русский общедоступный есть "Окончательный продукт разложения небезызвестного общественно-политического строя".

Если вы не играли в Railroad Tycoon, если никогда не испытывали чувства полного удовлетворения от Capitalism'а, если при слове экономическая (экономико-стратегическая) игра вы недоуменно пожимаете плечами, если, наконец, в детстве вас обделили этим прекрасным чувством счастья от игры с друзьями в "Монополию" (или "Менеджер"), то, вероятно, вы считаете, что уже никогда не полюбите подобные игры.

Но подождите. Никогда не говорите никогда. Хотя бы потому, что "Империализм" — это одновременно и достойная стратегия, и прекрасная экономическая игра. Итак...

У вас никогда не возникало ощущения, что в одной из лучших стратегических игр, Civilization, чего-то не хватает? А когда вы играли в Capitalism, не посещало ли вас ощущение необходимости чего-то большего — вроде военных действий? Если такие мысли время от времени приходили в вашу светлую голову, то мы друг друга поймем. Так вот, Imperialism как раз и сочетает в себе глобальность Civilization и бесподобную продуманность Capitalism'а!

Вкратце об идейной основе проекта. Играющий — глава одной из стран мира, переживающей НТР. Его задача-максимум — превратить страну в мировую сверхдержаву (чтоб остальные уважали и боялись). В ваших руках сосредоточены все нити управления государством: политика, армия, экономика. Начнем с последней.

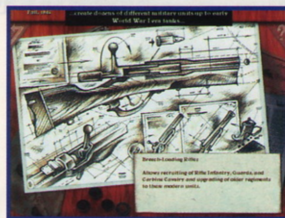
Ресурсы и их разработка

Стартуя, необходимо навести порядок на собственной территории. "Создав" геолога, вы можете начать поиск всевозможных полезных ископаемых. За один ход команда геологов способна проверить один участок местности. Если ископаемые найдены, то это явный повод для банкета. Здесь можно начинать строительство шахты и приступать к добыче.

Опция "Железная дорога" доступна, поэтому для быстрой доставки минералов в столицу неплохо бы провести к шахте рельсы. Если ж.д. полотно будет проходить вдоль побережья, не будет лишним построить рядом порт, чтобы впоследствии, занимаясь морской торговлей, иметь под рукой удобное средство доставки. Впрочем, на торговле мы остановимся чуть позже, а пока давайте вернемся к очень полезным ископаемым. К примеру, из леса вы сможете делать отличные доски (спектр применения едва ли не бесконечен). Железная руда — это будущая сталь. Хотя, очевидно, что сооружение соответствующих перерабатывающих заводов стоит денег, так что, возможно, некоторые месторождения имеет смысл приберечь на потом. Да, и не забывайте о "продуктовых" промыслах: рыба плавает в океане, зверье бегает в лесу. Представляете?!

Пролетарии

На фабриках, несомненно, работают. Причем рабочие. Но вы наивны, если думаете, что все пролетарии имеют одинаковые способности и навыки. Ничуть. И у играющего есть возможность исправить эту ситуацию, направив часть персонала на обучение в специальную школу повышения квалификации. Сразу отмечу, что всего градаций существует 4. И, разумеется, чем квалифицированней рабочий, тем больше денег ему придется платить. Не стоит забывать и о том, что работяги тоже люди и ничто человеческое им не



чуждо. К примеру, они хотят питаться. Желательно — усиленно. Словом, подумайте о наличии полных продуктовых закромов, ибо нет ничего страшнее голодного народа. Голод грозит революцией, в лучшем случае — периодическими забастовками. Ни то, ни другое, не есть хорошо.

Торговля

Как известно, реклама — двигатель торговли. Внимание, вопрос: двигателем чего является торговля? Если не догадались, вот правильный ответ: прогресса. Да-да, именно прогресса! Так что торговлей вам придется заниматься в полном объеме.

Естественно, торговля происходит между странами. Заканчивая ход, вы сообщаете, какое количество продукции/сырья/военной техники/etc хотите продать или, наоборот, купить. В конце хода становится известно, готов ли кто-нибудь заключить с вами сделку. И если да — торгуйтесь.

Не менее важна и возможность заключать глобальные торговые соглашения. В этом случае разнообразные "начинающие капиталисты" бросятся заниматься этим выгодным делом, в результате чего вы получите дополнительные доходы и укрепите добрососедские отношения с другой страной. Полезен и такой "финт": не старайтесь сдирать последнюю шкуру с купцов, напротив, субсидируйте им торговые операции под определенный процент.

Если вы не находите с какой-либо страной взаимопонимания, всегда можно объявить эмбарго. Уверяю вас, "шалуны" скоро одумаются — разумеется, если сотрудничество с вами было им выгодно или необходимо.

Возвращаясь к торговле, можно с уверенностью сказать, что особенно выгодно закупать по дешевке сырье у малоразвитых стран, перерабатывать его на своих фабриках, после чего продавать им же, но уже в виде готовой продукции и за огромные деньги. И ведь они их заплатят!

Научные исследования

Если в стратегической игре нет науки, то в большинстве случаев это уже нечто





неполноценное. Конечно же, в Imperialism'е эта отрасли присутствует. Я даже не ожидал, что местное научное древо будет настолько крупным. Одновременные исследования ведутся во множестве областей. Во-первых, изучаются новые виды фабрик, шахт и перерабатывающих заводов, железных дорог и паровых машин. Во-вторых, нам предстоит направлять исследования в военной области, создавая все новые и новые виды армий, перед которыми не сможет устоять никто! Следует отметить историческую и техническую достоверность, с которой в игре рассказывается о всевозможных функциональных назначениях разрабатываемых технологий.

Дипломатия

Одно из основных мест в игре занимает дипломатия. Как мы уже сказали, Imperialism — настолько же экономическая игра, насколько и стратегическая. Так что не удивляйтесь возможности заключать пакты о ненападении, альянсы и даже объединять разные страны, создавая Империю!

Для начала необходимо построить посольства на территории тех государств, с которыми вы планируете вести дела. Неплохо также заключить и соответствующие торговые соглашения, о которых мы говорили выше. Кстати, для поднятия уровня дружелюбия вы можете преподносить державам... некоторые суммы денег в качестве знака доброй воли. Как, впрочем, и требовать с них определенную дань. Чувствуя в себе силу, вполне можно запугать одну из развивающихся стран угрозой вторжения и запросто подмять ее под себя, с каждым годом требуя все больше и больше. Смотрите только, чтобы самому не оказаться в аналогичной ситуации.

Военные действия

Даже если военные действия сводились бы к элементарному введению войск на территорию другого государства и моментальным подсчетам результатов сражений, то игра все равно была бы великолепной. Но в ней предусмотрено куда больше возможностей! Вплоть до тактических сражений, где вы сможете, не торопясь (нет real-time'у!), продумать стратегию наступления и показать все свои полководческие дарования в наилучшем виде. Конечно, эту опцию тактических битв можно и отключить, и тогда все приобретет вид сражений а-ля "Цивилизация", где побеждает сильнейший.

Отдельно следует сказать про военных лидеров, кои растут в рядах ваших армий. Если кто-то выбивается в генералы, то вы можете назначить его командующим. Присутствие людей в лампасах значительно улучшает возможности ваших сил и их волю к победе.

Разумеется, стратегическая игра была бы неполной без детального описания войск играющего. Начнем с пехоты и кавалерии, у которых предусмотрены такие параметры, как огневая мощь, дальность передвижения в бою за один ход (мобильность), дальность стрельбы, а также возможности по окапыванию и удерживанию обороны. Не хуже обстоят дела и с вашими морскими силами. Корабли характеризуются огневой мощью и дальностью стрельбы, а также толщиной брони, размерами корпуса и грузоподъемностью.

И снова о войне. Ведя боевые действия, вы можете не только оккупировать другие государства и завоевывать их, но и осуществлять их блокаду; "на водах" можно устраивать охоту за вражескими торговыми и военными флотилиями. И т.д. и т.п.

Пресса

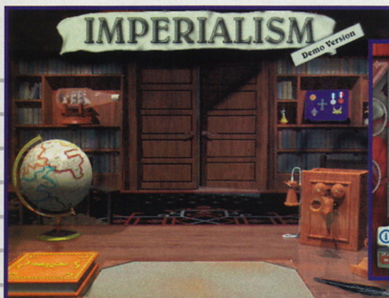
Одна из оригинальных игровых находок состоит в том, что вы узнаете о новостях из... газет. К примеру, попытавшись заключить альянс с каким-то государством, через месяц вы, листая подшивки, можете обнаружить статью, посвященную этому факту. В случае же ведения военных действий вы получаете целую хронику событий! Конечно, кому-то это может показаться несколько нелогичным, но, поверьте, идея с прессой выполнена просто великолепно, и читать газеты — сущее удовольствие.

Авансы и предсказания

Тот самый счастливый случай, когда игра превзошла все наши ожидания. Уверен, у "Империализма", когда он наконец будет закончен, есть все шансы стать лучшей экономической стратегией года (уж номинации точно не избежать). Возможно, я перехваливаю и вообще завышаю планку, но мне почему-то кажется, что игра является логическим развитием незабвенной "Цивилизации". А ведь это всего лишь "дема". В которой умышленно вырезаны многие игровые возможности, а продолжительность игры сокращена до 10 лет (в полной версии — 100 лет)...

— Петр Давыдов











Game.EXE НАШ ВЫБОР

Дети подземелья

Evil, Malice, Death, Decay.
There really is no better way.
(Детская считалка)

*Они приходят ко мне только ночью, потому что здесь всегда царит ночь. Одетые в белое, честные до отвращения, благородные до тошноты. Герои... Они громко говорят и гремят мечами, чтобы скрыть свой страх. Они утверждают, что пришли освободить землю ото Зла. Что ж, они пришли по адресу. Я давно жду гостей. Прочные стены скрывают паутину коридоров от любопытных глаз. Хитроумные ловушки расставлены в укромных местах. Воинственные орки проводят часы, занимаясь в моих тренировочных залах. Мудрые ворлоки корпят над манускриптами в моих библиотеках, изобретая новые заклинания. Мастеровитые тролли трудятся в моих подземных цехах. Сера в котлах уже кипит, и палач уже подготовил орудия пыток. Скоро я объясню своим гостям смысл слов Боль, Мучение и Смерть. Добро пожаловать в мой мир, я — Хранитель Подземелья, **Dungeon Keeper**.*

Игра, о которой пойдет речь, шла к нам долго и трудно. Крики о "самой ожидаемой игре 1996 года" в 1997-м слегка поутихли, а затем и вовсе стыдливо смолкли, оставив после себя восторженные рецензии независимых экспертов, датированные февралем 96-го. В какой-то момент показалось, что Dungeon Keeper никогда не увидит свет. Но игра была жива, она постоянно менялась, и периодические утечки информации от бета-тестеров подливали масла в огонь, внося дополнительную путаницу. Кто-то называл Dungeon Keeper "ultimate Hack&Slash RPG", кто-то — "fanstasy adventure", кто-то — "клоном WarCraft 2". Месяц назад поползли слухи, которые затем были официально подтверждены Bullfrog: да, работы над игрой заканчиваются, Dungeon Keeper выйдет осенью, а может быть, даже раньше. И вот, наконец-то, долгожданная "лучшая игра 1996-го", обросшая молвой и сплетнями, явила себя миру.



Diablo наизнанку

Несмотря на все перипетии, фабула игры оставалась неизменной и продолжала притягивать своей острой новизной и оригинальностью всех любителей прекрасного. Куда испокон веков направляли свои стопы герои всех мастей? Где искали они таинственные клады и сокровища? И где, по общему убеждению, находится источник всех несчастий и мирового Зла? Разумеется, под землей. Начиная с настольных ролевых игр седой старины (Dungeons&Dragons) и заканчивая последними компьютерными RPG вроде Daggerfall и Diablo, путешествия и поиск себе неприятностей в подземельях являлись общим правилом.

И вот однажды, в одной голове (несомненно, светлой) возник вопрос: а каково приходится хозяевам этих подземелий? Что они чувствуют, когда герои, размахивая мечами и палицами, группами и по одиночке ломятся в их дом, рушат все, что ломается, воруют все, что плохо лежит, да еще и жизнь самого хозяина не прочь забрать? В попытках ответить на этот вопрос и родился Dungeon Keeper, замечательная и остроумная антисказка, не только хорошо задуманная, но и блестяще выполненная стратегическая игра.



Мы не одиноки под землей

Итак, как вы уже должны были догадаться, мы играем за могущественного черного мага, злого, коварного и жадного. Глубоко под землей строит он свой дворец, добывает сокровища, занимается исследованиями в магических науках и воспитывает собственных слуг. Это идиллическое существование периодически нарушается непрошеными гостями — героями, которые все время чем-то недовольны, ворами, которым спать не дают мысли о наших сокровищах, и прочими личностями, цель визита которых

















открывается только на дыбе.

Таков был сюжет первоначальной версии игры. Очевидно, создатели сочли, что такое пассивное, оборонительное поведение Хранителя Подземелья скоро ему наскучит, и "зарыли" под землю магов-конкурентов. Теперь наша цель — не только построить надежную оборонительную систему от героев, но и расправиться с прочими подземными обитателями. От миссии к миссии растет сложность задач, добавляются новые помещения, новые монстры и новые враги. Сменив не один десяток подземелий, уничтожив массу Героев и Магов, мы приблизимся к победному финалу — некогда райский континент превратится в выжженную пустыню. Смех навсегда умолкнет в этих краях, трава перестанет расти, а солнце — светить. Короче, создастся нормальная, рабочая обстановка для повелителя черных сил. Не правда ли, ради такой замечательной цели стоит пройти игру до конца?



Quake в миниатюре

Раз уж мы говорим о такой необычной, нестандартной игре, давайте откажемся от классической схемы повествования и побеседуем о графике. На мой взгляд, именно графический engine превращает Dungeon Keeper в нечто большее, чем просто real-time-стратегию. Без него у Bullfrog вышла бы максимум отличная игрушка уровня Theme Hospital, но то, что мы видим сегодня, заставляет говорить о прорыве в области стратегических игр. Почему? Дело в том, что в Dungeon Keeper все подземные лабиринты выполнены в честном 3D. Очевидно, в игре использовался доработанный engine от Syndicate Wars, а визуально происходящее на экране больше напоминает Quake. Удивительно, какое буйство красок программисты сумели вместить в 256 цветов! Распределение света и теней от многочисленных источников рассчитывается в реальном времени, прозрачный туман, волнующаяся гладь воды, разноцветные сполохи огня — все эти эффекты сделают имя любой action/ arcade, а ведь перед нами гораздо более сложная и интересная стратегическая игра! В любой момент мы можем рассмотреть лабиринт под нужны углом, увеличить или уменьшить изображение и даже — вселиться в любого из обитателей нашего подземелья и самолично побродить по сумрачным коридорам подземного царства. И не просто пассивно гулять, а участвовать в битвах, проводить дальние рейды, короче, в самый ответственный момент брать дело под собственный контроль. Насколько применим этот метод в стратегической игре, мы еще поговорим, но как бы то ни было, эффект "участия" возникает совершенно потрясающий.

Единственная "двухмерная" ложка дегтя в этой "трехмерной" бочке меда — спрайты существ. Если смотреть издалека, с высоты птичьего полета, они вполне вписываются во все это Quake-подобное роскошество, однако при ближайшем рассмотрении наши верные слуги оказываются плоским набором огромных пикселов, возвращающих нас во времена Wolf3D. Но, как говорится, не все сразу, господа, не все сразу! Дойдет время и до трехмерных монстров. А пока то, что происходит на экране Dungeon Keeper, я без тени сомнения могу назвать ЛУЧШИМ из того, что было создано для стратегических игр. На этой высокой ноте позвольте перейти непосредственно к описанию игры.



Один день из жизни Черного Властелина

Если вы думаете, что Хранитель Подземелья просто сидит на своем троне, увитом живыми змеями, вглядывается в волшебную сферу, а все вокруг само по себе строится и налаживается, вы здорово ошибаетесь. Жизнь Черного Властелина полна проблем и забот, и порой очень житейских. Ему приходится быть стратегом, экономистом, дипломатом и даже воспитателем.

В первую очередь надо заняться обустройством собственного жилища. Чаще всего его новое обиталище не содержит ничего, кроме единственной комнаты — Сердца Подземелья (Dungeon Heart). В центре этой комнаты установлен магический кристалл, и, потеряв его, Властелин лишится всей своей силы. Кроме того, под землей всегда найдется как минимум один Портал. Через него в подземный мир, привлеченные слухами о новом Властелине, проникают всевозможные магические существа. Портал — это самый надежный способ пополнить собственную армию, поэтому сразу же следует прокопать ход от Сердца Подземелья до Портала.

Естественно, копать новые ходы под землей Хранителя никто не заставит, на то есть слуги. Бессловесные imp'ы (бесенята) выполняют основную работу по сооружению подземелья — копают проходы и комнаты, выкладывают полы мозаикой, укрепляют стены, добывают золото и алмазы. Эти жалкие существа находятся в нашем безраздельном подчинении и ничего не требуют взамен своего труда. Вы можете создать любое количество рабов, были бы деньги на заклинание.

В начале игры положение у нас неважное — одна комната, несколько слуг и чуть-чуть золота. Впрочем, этого достаточно, чтобы построить все остальное. Первым делом нам понадобится место для хранения золота — Сокровищница. Затем











нужно на карте отыскать месторождения золотой руды и прорыть туда штрек. Потом следует подумать о жилищных условиях будущей армии. Потребуется комната для отдыха, где уставшие после трудов существа будут спать, а также придется построить небольшую птицеферму. Исторически сложилось, что свежие цыплята в меню устраивают практически всех темных созданий. Теперь, когда в вашем подземелье есть где жить и что поесть, из портала потянутся первые гости. Чтобы они не шатались по замку без толку, постройте тренажерный зал и отправьте подопечных на занятия.

Если с деньгами все в порядке, соорудите библиотеку и ждите в гости ворлоков. Маги займутся изучением старых фолиантов и постепенно откроют секреты новых строений и магических заклинаний. Вскоре им станет известна тайна постройки мастерских, и тогда, привлеченные возможностью поработать руками, явятся тролли. Отделив свое подземное царство от внешнего мира и расставив ловушки, умело сработанные троллями, можно сказать, вы готовы к испытаниям. Игра только начинается.

Все вышеописанные действия придется производить каждый раз заново, от миссии к миссии. Если вам это наскучило, воспользуйтесь услугами компьютерного ассистента. Он самостоятельно спроектирует систему туннелей и комнат, отдаст необходимые приказы рабам и даже будет самолично шлепать их, чтобы те работали активнее. Правда, я бы не доверял ассистенту строить за меня мой дом, разве что в самом начале. Дело в том, что помощник может в пылу строительных работ размахнуться и влезть прямо на территорию одного из противников. А если мы не готовы к сражениям, это равносильно проигрышу. Через открывшиеся проходы полезут все кому не лень, и проблем будет масса. Очевидно, именно поэтому разработчики предоставили нам возможность регулировать степень “полномочий” электронного ассистента.



Слуги Черного Властелина

Всего в Dungeon Keeper около двух десятков различных монстров. Это количество не покажется маленьким, если учесть, что все они — яркие индивидуальности и ведут себя совершенно по-разному. Например, Bile Demon’ы — большие обжоры и труднее всего обходятся без еды. Они будут спать в своих норах, пока не учуют запах свежих цыплят на птицеферме, и ни за какие коврижки их оттуда не вытащишь. Пауки в свободное от работы время порой проникают в тюрьму и оклеивают несчастных жертв прочной паутиной. Загадочные Mistress часами просиживают в пыточной, наблюдая за палачом. Смертельно опасные Horened Reaper’ы совершенно не переносят общества и настолько круты, что убивают всех подряд, не разбирая, кто свой, а кто чужой. Если к вам в гости пожаловал такой субъект, стройте скорей отдельную спальню, столовую и тренировочный зал, иначе быть беде.

Разумеется, ведя боевые действия, необходимо учитывать индивидуальные особенности каждого жителя Подземелья. Мухи быстро летают, но и умирают тоже проворно. Драконы перемещаются очень неторопливо, но в бою превращаются в настоящие машины смерти, владея одновременно магией и холодным оружием. Ворлоки очень слабы, но умеют лечить себя и к тому же на высоких уровнях пользуются разрушительными заклинаниями. Все эти качества ваших подопечных легко проверить, вселившись в них. Предупреждаю сразу: Жуком лучше не становиться, вредно для психики. Представьте себя в шкуре еле топочущего восемью ножками существа, ползущего где-то на уровне пола, и вы поймете, о чем я.



Воспитание

Если наши рабы, imp’ы, слушают нас беспрекословно и не требуют ни сна, ни отдыха, все остальные обитатели подземелья ведут себя достаточно самостоятельно и всячески проявляют свой крутой нрав. Во-первых, они требуют за свою службу деньги, и когда наступает день “расплаты”, дружной толпой идут в Сокровищницу и берут, что им причитается. И очень, кстати, возмущаются, когда находят казну пустой. Кроме того, жители подземелья любят поесть и поспать и не выносят тесноты и давки. От житейских неурядиц у них ухудшается настроение, начинаются ссоры и драки, а то и откровенный вандализм по отношению к вашей собственности. Более того, иногда особенно возмущенные экземпляры могут попросту покинуть наше обиталище в поисках лучшего Хозяина.

Чтобы не допускать подобных эксцессов, в арсенале Хранителя есть масса всяческих средств — от кнута до пряника. Во-первых, конечно, следует следить, чтобы у обитателей всегда было место для отдыха. Есть некоторые расы, которые не переносят соседства с другими. Вы устанете постоянно разнимать дерущихся домочадцев. Поэтому для таких “хулиганов” лучше построить отдельные покои и персональную столовую. Во-вторых, деньги. Кто захочет служить нищему Хозяину? Чем выше уровень создания, тем большую мзду он требует за лояльность. Так что очень важно своевременно выплачивать зарплату.

Впрочем, у вас может сложиться впечатление, что речь идет о каком-нибудь Theme Park или Theme Hospital, с их цивилизованными средствами воздействия. Спешу вас разубедить. Если вам кажется, что ваши подопечные работают не достаточно усердно, вы можете их поколотить или посадить в тюрьму. В тюрьме у нарушителей правопорядка будет время подумать о своем поведении. Только не забудьте вытащить заключенных через некоторое время, иначе они издохнут от голода. Для особенно тяжелых









случаев всегда должна быть в запасе пыточная камера. Крики жертвы очень хорошо слышны в тихих коридорах, и, будьте уверены, остальные обитатели сделают для себя важные выводы.



Тренировка

Каждое существо в Dungeon Keeper имеет свой уровень. С возрастанием уровня монстр становится крепче и обретает новые умения и заклинания. Самый естественный способ повысить уровень собственных слуг — заставить их тренироваться. Хватайте их за шкирку и бросайте в зал. Возможно, вам придется расширить тренировочные площади, потому что едва ли есть что-то важнее для победы, чем хорошо обученная армия. Не забудьте только, что обучение платное, и платите за него вы. Более того, чем выше уровень существа, тем больше золота оно требует в качестве зарплаты. Всего уровней десять, и на последнем с некоторыми созданиями происходят трансформации — например, Demon Spawn превращается в Dragon (одного из лучших бойцов в игре), а вампиры приобретают бессмертие и в случае гибели всего лишь теряют уровень.



Наука

Наукой у нас в подземелье занимаются Warlock'и. Стоит построить библиотеку, как они сбегутся к вам в гости из всех миров. Работая в библиотеке, они периодически открывают то секрет очередного заклинания, то планы постройки новых помещений. Новые помещения, в свою очередь, привлекут в Подземелье свежие силы. Например, тролли приходят поработать в мастерские, а Mistress слетаются после постройки пыточной. Получается, что ворлоки — самые важные персонажи в игре, потому что без них развитие остановится в зачаточной фазе. Единственное, что можно посоветовать, — выгоняйте своих ученых иногда размяться на макиварах — а то, засидевшись в библиотеках, они так и останутся на первом уровне.



Строительство

О большей части помещений, доступных в игре, вы уже знаете. Строятся они весьма нестандартным способом. Сначала рабы прорывают в скалах комнату. Затем они же выкладывают ее пол магическим паркетом, и только потом поверх этого покрытия мы строим нужные помещения. Размеры их не ограничены, и мы можем отвести под постройку столько места, сколько сочтем нужным. Ограничить нас в состоянии только края карты и сумма наличных денег, ведь "квадратный метр" некоторых комнат может стоить очень и очень дорого. Такая гибкая система строительства позволяет в случае необходимости без труда расширять границы помещения или, наоборот, отдавать часть площади другим постройкам.

Что еще можно возвести в подземелье? Мосты для соединения территорий, отделенных водой или лавой. Сторожевые посты, на которых можно располагать дежурных. Дозорные начнут деловито расхаживать вперед-назад в своем укреплении, периодически сменяясь на еду и сон.

На кладбище всегда болотный туман и слышен заунывный звук колоколов. Сюда рабы приносят трупы павших на поле брани, иногда здесь выползают вампиры. Кстати, если заморить в тюрьме голодом какого-нибудь пленника, он может превратиться в Скелета, и это еще один (не самый гуманный) способ пополнить свое воинство.

Храм. Сюда ваши подопечные будут приходить для успокоения своей грешной души, а кроме того, вы можете использовать его алтарь для жертвоприношений. Естественно, что выбрасывать собственных слуг в воду никто просто так не будет, и Темные Боги частенько вознаграждают вас, присылая, например, Mistress вместо двух ненужных паучков. Или если утопить в ритуальном бассейне всех своих imp'ов, это сразу снизит стоимость их "создания". В общем, попробуйте повыкидывать своих гостей в храм, и, уверен, вы откроете много интересного.



Война

Нельзя ни на минуту забывать, что, пока вы добываете золото, обучаете свою армию и мастерите новые ловушки, где-то в прохладной подземной глубине ваш сокровенный враг делает то же самое. Одно неверное движение — ваша защита рушится, и в образовавшийся проход лезут супостаты.

При правильно организованной обороне пришельцы могут и не добраться до ключевых объектов живыми, и вмешательство ваших подчиненных не потребуется. Многочисленные ловушки вроде мин с отравленным газом, огромные валуны в узких коридорах и крепкие двери затруднят продвижение неприятеля и ослабят его. Помните, что мы играем за Хранителя Подземелья, могущественного мага, который может пользоваться множеством заклинаний. Мы в состоянии напустить на нападающих мор, молнии и огонь. Но если вдруг нам лень или просто кончились деньги (заклинания в игре ох как недешевы), за дело принимаются наши слуги.

Реализация боевых действий в Dungeon Keeper уникальна. Вы не можете, как во всех C&C-клонах, выбрать "юнит" и приказать ему "иди туда-то". Здесь вы просто хватаете его за шкирку и бросаете в нужное место. Для пущего эффекта можете дать ему пинка. Схватить можно сразу до восьми созданий, а если нет времени ползать по лабиринту и искать нужных, выберите потребных существ на специальном экране.

Герой, пробравшийся на нашу территорию, находится в заведомо проигрышном положении — Хранитель может собрать четырех ворлоков и четырех демонов, а затем в буквальном смысле выбросить их герою на











голову! Представляете, как он испугается!

Если сражение идет сразу в нескольких местах и количество участников велико, управлять боем становится несколько сложнее, ведь всюду не поспеешь. Поэтому создатели предусмотрели специальный экран, на котором отображается краткая информация обо всех активных стычках: количество и состав участников, состояние их здоровья. Кликнув правой кнопкой мыши на нужной "рожице", можно моментально "перенестись" в место битвы, вселиться в одного из персонажей и самолично участвовать в сражении, или выбрать на панели заклинаний нужное (например, лечение или молнию) и помочь своим подчиненным "с воздуха". Слугам можно приказать не убивать своих жертв, а заключить их в тюрьму. Помучив их несколько дней, мы, возможно, убедим их перейти в лагерь черных сил, и таким образом получим новых сильных союзников.

Затягивать боевые действия ни к чему. Содержание большого Подземелья и множества тренированных слуг обходится в целые состояния, а запасы золота на карте ограничены. Поэтому волей-неволей приходится выбираться за пределы прочных стен и атаковать врагов. Обычно целью наших посягательств является Dungeon Heart неприятеля. Добравшись до него через паутину коридоров, пройдя через все ловушки и уничтожив всех обороняющихся, мы фактически одерживаем победу.

Рано или поздно к вам в гости явится хозяин земель. Этот исключительно благородный и честный рыцарь наконец соизволил обратить внимание на то, что делается у него под ногами. Что ж, надеюсь, у вас все готово для дорогого гостя? Покончив со всеми, мы завершаем очередную миссию и переходим к следующей. Немного жаль покидать обжитые места, но впереди нас ждут еще более сложные и интересные испытания!



Выбираясь на свет

Большинство ожидавших Dungeon Keeper были расстроены, увидев игру в окончательном варианте. Существует мнение, что в угоду моде создатели превратили ее в real-time DungeonCraft, классическую игру развития и захвата, только под землей. Действительно, первоначально предложенная концепция пассивной обороны от Героев была отклонена в пользу более активной захватнической деятельности. Плюс к этому чувствуется классический Bullfrog'овский подход к построению игры, реализованный ими, например, во всех Theme*, — от миссии к миссии, от простого к сложному. В игре стало меньше от RPG и больше от WarCraft, и даже возможность игры от первого лица выглядит немного рудиментарной. Находясь в теле одного из монстров, мы не можем ни общаться с обитателями подземелья, ни выполнять какие-то особенные задачи, как это бывает во всех RPG, а польза от самоличного участия в битвах для меня, во всяком случае, не очевидна.

И все же, несмотря на оплеухи, Dungeon Keeper займет сегодня совершенно особенное место. Это первая на моей памяти стратегическая игра со столь высококачественным графическим оформлением. Вне сомнений, грядет новая волна стратегий реального времени в 3D, и это очень хорошо, потому что любимый жанр просит перемен. Dungeon Keeper — первая настоящая игра в этом стиле, и то, что она задумывалась еще два года назад, говорит только в пользу ее создателей.

И не обращайте внимание на мой слегка шутливый тон, с которым я рассказал вам о перипетиях подземной жизни. Игра производит очень сильное впечатление, и играть в нее СТРАШНО. Если и можно говорить о ней, как о ролевой игре, то только в том смысле, что игрок волей или неволей ВЖИВАЕТСЯ в роль Хранителя Подземелья. Поэтому я рекомендую всем поклонникам стратегического жанра и RPG, независимо от их предпочтений, посмотреть этот шедевр.

— Олег Хажинский



P.S. Чтобы запустить игру в 320x400, нажмите Alt-R. БОльших разрешений Dungeon Keeper не поддерживает, а жаль.

Системные требования:
Pentium 60, 8 Мбайт RAM, 4-скоростной CD-ROM, 80 Мбайт на HDD, Windows 95/ MS-DOS

Dungeon Keeper

★ Bullfrog
★ Electronic Arts

95% ГРАФИКА
100% ЗВУК
100% СЮЖЕТ

ИНТЕРЕСНОСТЬ **98%**

Game.EXE НАШ ВЫБОР







Песня об электронном солдатике

*В детстве мы с другом еженедельно устраивали гигантские баталии. Высыпали на лакированный пол его огромной "сталинской" квартиры сотни маленьких фигурок и начинали их делить. В армиях царил полный интернационал: плоские "матросы революции" и участники ледового побоища стояли плечом к плечу с ковбоями и индейцами. Жаль, что тогда не было роботов-трансформеров и черепашек-ниндзя, уверен, они вписались бы в компанию. Игра шла без правил, точнее, правила все время изменялись, стреляли по солдатам из "пушки-игрушки", бросали осколочные гранаты из детского конструктора, в общем, жили весело и счастливо и не думали, что может быть иначе. А на другой стороне земшара дети тоже жили весело и беззаботно и, как и мы, играли в солдатиков. Только солдатики у них были чуть симпатичней, и бой шел по правилам, придуманным дядями-капиталистами из фирмы GMT Games. Это называлось "игра в миниатюры". Игра была, очевидно, очень популярна, иначе как еще можно объяснить тот ностальгический трепет, с которым слегка выросшие из бойскаутских шортиков американцы говорят о компьютерном ремейке одной из таких игр — **The Great Battles of Alexander**.*



Идеей вернуть ороговевших от крови и насилия игроманов в бесхитростное босоногое детство загорелись ребята из Erudite Software, и было это еще два года назад. Даже контракт на издание успели подписать — с SSI, но дело, по скрытым от нас причинам, не пошло. Через некоторое время идея нашла свою поддержку у Interactive Magic, и вот она, первая игра из серии "The Great Battles of...". Смотрим.

Чистый wargame

Верные традициям оригинальной игры, создатели не стали вводить никаких революционных новшеств. Здесь нельзя заниматься экономической деятельностью, нельзя нанимать и тренировать новые силы, выводить боевых слонов повышенной бронированности или конструировать собственные типы колесниц. Это на сто процентов тактическая игра, предлагающая на выбор участие в одной из десяти известных исторических баталий времен захватнической деятельности Александра Македонского. Все они логически объединены в одну кампанию, в которой мы, в роли г-на Македонского, должны "за десять ходов" захватить мир. Откликнувшись на это заманчивое предложение, я попробовал стать во главе мира, но проиграл в первой же битве, заслужив титул "Alexander the Cretin", чем по сей день горжусь. После конфуза я решил потренироваться захватывать мир по кусочкам и обнаружил много интересного и забавного.

Немного правил

К сожалению, разработчики лишили нас такой мелочи, как право







располагать свои полки по собственному разумению. Отвечая требованиям исторической корректности, армии стоят так, как стояли тогда, сотни лет тому назад. Среди участников сражения мы встретим самых разнообразных и колоритных действующих лиц — здесь и копьеносцы, пращники, лучники, колесницы, конные отряды и даже боевые слоны!

Каждый отряд имеет в запасе некоторое количество ходов, которое затрачивает на перемещение по полю брани. Среди других важных характеристик — troop quality (TQ) и "сплоченность". TQ задает изначальные боевые качества отряда. Так, фаланги Александра имеют очень высокий TQ, а именно 9, а какие-нибудь индийские ополченцы — всего 3. Сплоченность отряда уменьшается при сложных маневрах, к примеру, после форсирования холма и, конечно, после столкновения с силами противника. Дело может дойти даже до позорного бегства с полей сражений. В качестве профилактики подобных проявлений трусости полководцы могут отдать что-то вроде команды "оправиться". Потратив целый ход на выравнивание и расчет "на первый-второй", бойцы сомкнут ряды, явив тем самым готовность к следующим испытаниям.

Управление

Все силы собраны в шеренги, занимающие один или два хекса, и перемещаются только в группе. Управление юнитами предельно упрощено — мы не можем менять формацию или объединяться с другими отрядами, как это обычно бывает в более сложных wargame. Из набора команд — только повороты на 90 и 180 градусов, отступление, атака из луков, пращей и прочих метательных устройств и пресловутое "оправиться".







Перемещение наших и враждебных сил реализовано строго по ходам, но в пределах своего хода мы можем двигать группы одновременно. Это очень удобно, потому что наблюдение за группой неторопливо бредущих слонов, хоть и радует глаз, но отнимает много времени. В свой ход мы имеем возможность только передислоцировать силы и наметить точки атаки, а сами сражения происходят без нашего участия в конце каждого хода. Впрочем, за поражение подопечных не нужно винить только себя — всегда можно свалить вину на лидеров.



Институт лидеров

Военачальники в The Great Battles of Alexander отнюдь не являются "свадебными генералами". Это реальные, исторические личности, со всеми их достоинствами и недостатками. Каждый генерал (а в некоторых баталиях, помимо Александра, их может быть человек пять) характеризуется "радиусом командования" и активностью. С первым параметром все понятно — полк не услышит приказа, если начальник стоит слишком далеко. Встречаются иногда такие "осипшие" вояки, которым приходится носиться вдоль всего строя и говорить, что кому делать. Но гораздо хуже, если один из ваших флангов возглавит военачальник с невысокой инициативностью: пассивный командир настолько медленно (или нехотя?) отдает команды, что ему никогда не хватает хода на ознакомление с приказами всех подчиненных.

Графика

Игра сделана с использованием классического Windows-интерфейса и не требует особенных вычислительных ресур-



сов. Интерфейс пользователя довольно удобен, но не слишком стильно сделан, впрочем, что еще можно ожидать от "классического Windows-интерфейса"?.. Соответственно, поддерживаются любые графические разрешения и плюс к этому три уровня детализации игрового вида. Карта гексагональная, но шестиугольники умело замаскированы разнообразными рельефными элементами. Фигурки воинов сделаны на твердую "четверку", но смотрятся очень забавно. Создатели много внимания уделили "деталям" — мы видим обломки копей, разбросанные шлемы и кольчуги, коней без седоков, окровавленные трупы.

Несмотря на обилие жестокости, происходящее на экране не угнетает, и в этом еще одна заслуга создателей. К слову, The Great Battles of Alexander вполне можно использовать в качестве "учебного пособия" на школьных занятиях по истории. Углубленная система подсказок, историческая информация по армиям тех лет и мультимедиа-энциклопедия, без сомнения, способны подтянуть уровень эрудиции. Еще одним достоинством игры является поддержка multiplayer-режима. Помимо стандартных deathmatch-баталий реализован очень интересный cooperate-режим, где каждый игрок исполняет роль одного из полководцев, отвечающих за свой фланг. Объединяя усилия, они, в меру своих тактических способностей, пытаются одержать общую победу.



Результат

Возможно, поклонники wargame будут слегка разочарованы: простые, если не примитивные правила, отсутствие редактора кампаний, ограниченное количество миссий — все это не дотягивает до стандарта добротной тактической игры. Но создатели и не ставили перед собой задачи сделать клон Steel Panthers или Panzer General. Смысл The Great Battles of Alexander в том, чтобы восстановить атмосферу оригинальной настольной игры. Взгляните на эти почти игрушечные фигурки слонов и лучников. Возможно, основная заслуга авторов в том, что им удалось умело ВИЗУАЛИЗИРОВАТЬ процесс битвы. И там, где раньше все, кроме фанатов wargame, видели лишь квадраты и шестиугольники, теперь бегут ожившие фигурки воинов, ревут слоны, слышен свист стрел и звон сталкивающихся щитов.

Кстати, несмотря на кажущуюся примитивность игры, одолеть соперника в бою вовсе не просто. Среди десяти миссий можно найти всякие, от достаточно коротких стычек до масштабных акций, которые отнимут у вас три-четыре часа времени. Лес и возвышения можно использовать как прикрытие, броды и мосты, несомненно, остаются лучшими местами для засады, есть даже крепости, которые предстоит осаждать или оборонять. Короче, при всей своей игрушечности The Great Battles of Alexander является вовсе не игрушечной тактической игрой, а сложной, красивой и захватывающе интересной. А благодаря простоте правил и "железной" непритязательности, игра наверняка привлечет к себе дополнительную армию поклонников, только открывающих для себя этот суровый жанр — wargame.



— Олег Хажинский





The Great Battles of Alexander

★ Erudite Software
★ Interactive Magic

80% ГРАФИКА
85% ЗВУК
65% СЮЖЕТ

ИНТЕРЕСНОСТЬ
80%

Пятнадцать глав о вреде Слизняков

СОВЕТЫ ПО ПРОХОЖДЕНИЮ ИГРЫ KKND

Окончание. Начало см. в #5'97.

Миссия 1: The Return of the Slugs

Миссия специально разработана для разогрева нервных окончаний вашего спинного мозга и мышиных датчиков. Правда, кое-какие рекомендации можно дать и здесь. Сформируйте отдельный отряд из Dire Wolf'ов и используйте его как приманку. Обычно этот прием срабатывает на 100%: Слизняки преследуют только быстроногих обидчиков и совершенно игнорируют остальную массу Berserker'ов. От стрел которых и принимают смерть...

Миссия 2: Repel Them!

Детский сад. Первым делом поставьте производство Shotgunner'ов на бесконечность. Затем отправьте все силы на юг, к нефтяной вышке. Подавите сопротивление Слизняков и уничтожьте буровую. Совет общего характера: не стоит концентрировать огонь всей группы на одном солдате или джипе. Выберите несколько целей и распределите своих людей между ними. Поселение выползших из-под земли братьев по разуму находится к юго-востоку от буровой и, в принципе, легко выносится без помощи новоиспеченных Shotgunner'ов. Наблюдая за тем, как красиво догорает вражеская база, не забудьте про собственную: Уцелевшие попытаются атаковать ее с севера и с запада. Попытка непременно окончится провалом, если предварительно прикрыть эти направления с помощью защитного гарнизона.

Миссия 3: Bublin' Cruide

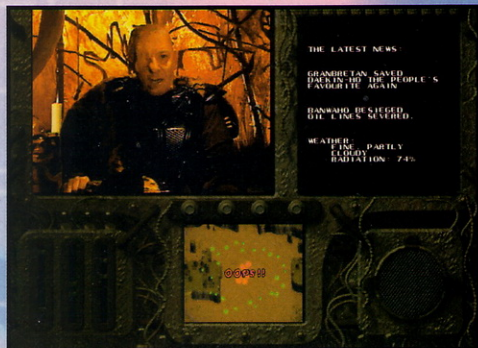
Передислоцируйте все силы чуть к западу — оттуда в первое время следует ожидать атак. Затем, не особенно медля, отправьте Derrick в юго-западном направлении, там, в лощине, вы найдете кровь земли, то бишь нефть. Защита буровой не потребуется, поэтому смело стройте Power Station как можно ближе к буровой и, как обычно, gunner'ов (до упора). Собрав достаточно большую толпу, можно отправляться на дело. Чрезвычайно мудрым поступком будет отправка специальной группы на юг и чуть западнее, там у людей неохраняемая буровая. Уничтожив ее, вы обескровите врага и пройдете миссию еще быстрее.

Сама база расположена на западе и охраняется двумя вышками. Скушав первую вышку, оставьте группу на некоторое время на ее развалинах — это очень выгодная тактическая позиция. Возмущенные до глубины души Слизняки будут выбегать по узкому проходу и... умирать один за другим под обстрелом с горы. К тому моменту, когда спецгруппа после уничтожения буровой подойдет на соединение с основной армией, база врага будет полностью очищена и готова к иллюминации. За дело, друзья.



Миссия 4: Raid the Fort

Ключ к успешному выполнению этой миссии — скорость. Ваши силы должны находиться в постоянном движении. Не пытайтесь что-то уничтожить, подорвать экономическую основу и так далее. Противник значительно превосходит числом, поэтому нам придется действовать хитростью. Заброшенные танкеры расположены в правом верхнем углу карты. Возьмите одного Dire Wolf'а (самого ненужного, потому что он обязательно умрет) и отправьте его немного к востоку, до спуска в ущелье, а затем вверх и вправо. Игнорируйте врагов. Добежав до танкеров (они окрасятся в красный цвет — теперь мы можем управлять ими), хватайте их в охапку и бросайте обратно, к месту, помеченному крестом. Остальные силы уже должны быть подтянуты к южным рубежам базы Уцелевших. Нашей мощи достаточно, чтобы отбить первую атаку ATV и пехоты, а второй и третьей атаки просто не



будет — если вы все сделали быстро, враги попросту не успеют сообразить, что к чему, и танкеры достигнут заветного крестика.

Миссия 5: Ambush!
Даже не стоит пробовать удержать мост — вместо этого берите все свои силы в охапку, переходите мост и берегом реки спускайтесь на юг, до следующего моста. Там, на правом берегу, вас ждет подмога. Этот мост и станет рубежом обороны. Организация обороны обычная: расположите скорпионов полукругом неподалеку от моста и где-нибудь на подхвате — парочку Monster Truck'ов. Грузовики послужат во время атаки пехоты. Нет ничего эффективнее, чем раздавить десяток-другой людей, бегущих по мосту... Огонь скорпионов концентрируйте в первую очередь на танках и не давайте вашим ядовитым членистоногим ломать строй и лезть под пушки. Да, периодически с тыла будет



прибывать подмога в виде свежего скорпиона и Monster Truck'a. Думаю, вы найдете им достойное применение. При правильной организации обороны потери будут минимальны, и вскоре люди оставят мост в покое. Миссия выполнена.

Миссия 6: Seige
Первым делом обратите внимание на собственное нефтяное месторождение, что к югу от базы. Вражеский десант пытается уничтожить наши танкеры и вышку. Учитывая, что в этой миссии новые танкеры строить нельзя, укажите Слизнякам на недопустимость подобного поведения с особенной строгостью. Не оставляйте надолго базу без охраны — северные рубежи поселения будут испытывать постоянное давление со стороны противника. Да, к юго-востоку от базы у нас есть еще одна нефтяная вышка, осаждаемая двумя "Анакондами". Если найдется время, избавьтесь от них, иначе вскоре вышка будет разрушена.

Отбив первую атаку, вплотную займитесь экономикой. Возведите еще одну Power Station — как можно ближе к южному месторождению. Трех танкеров в данном случае хватит на первое время, чтобы организовать надежную оборону базы. В этой миссии предлагаю сделать ставку на пироманьяков (не забудьте сделать апгрейд Town Hall'a). Сами по себе, по отдельности, эти мелкие создания не представляют никакой угрозы, но собранные в отряд по 20 и более мутантов превращаются в машину смерти, сжигающую любую броню за 1-2 секунды. Единственный недостаток пироманьяков — они не слишком эффективны в обороне, поэтому, оставив их штамповаться "до бесконечности", для полной безопасности произведите десяток скорпионов.

К этому моменту, вы, возможно, почувствуете потребность в дополнительных ресурсах. Постройте еще две Power Station на юго-востоке поселения, стараясь максимально "дотянуться" до второй вышки. Естественно, что оба танкера должны разгружаться на ближайшей станции. Миссия выполнена, осталось соблюсти необходимые формальности. Разделите орду пироманьяков на несколько групп и начинайте наступление на север. Там, на плато, у людей расположилась база. В первую очередь,



конечно, прорывайтесь к буровым, они находятся к северо-западу от "центрального входа". Жгите "Анаконд" и по возможности не лезьте под колеса танкеров. Спалив последние постройки людей на поверхности планеты, можно переходить к следующей миссии.



Миссия 7: Release the Prisoners
Переместите всю группу севернее, и вскоре вы наткнетесь на ракетную вышку и тюрьму. Уничтожьте и то, и другое. Затем, объединившись с бывшими заключенными, отправляйтесь на запад и потом на юг, там вы встретите базу противника и еще одну тюрьму. Все это, разумеется, тоже следует сровнять с землей. Миссия предельно простая, сопротивление слабое, проходится с первого раза на одной грубой силе.

Миссия 8: Smash the Convoy
Вы не забыли, что ключом к успешному выполнению четвертой миссии является скорость? Так вот, это неправда. На самом деле, скорость — залог победы в восьмой миссии. Наша главная задача — догнать колонну танкеров и затормозить ее движение. Чем позже мы ее настигнем, тем труднее будет выполнить задачу, потому что на пути колонны расставлены группы поддержки, и среди них очень неприятные Barrage Craft'ы. Поэтому. Отделите грязных байкеров от основной группы и стремительно прорывайтесь на юг. Байкеры должны не только игнорировать всех встречающихся противников, но и не задерживаться при объезде всяческих домиков, деревьев и кустиков. Вторая группа, разумеется, следует за авангардом. Почти у самого нижнего края экрана, на шоссе, поверните на запад и сразу же на север. Если все сделано правильно, вы должны увидеть колонну, заканчивающую поворот и

направляющуюся на север, к своей базе. Перекройте ПЕРВОМУ танкеру в колонне путь и уничтожьте его. Если вы чуть-чуть задержались, то ваши мотоциклисты окажутся в зоне обстрела танка, но это не смер-



тельно. Подтягивайте основную группу и, что очень важно, концентрируйте огонь на первых танкерах в колонне, не давая им уйти под прикрытие охраны. Не отвечайте на огонь охраны конвоя, если вы видите, что танкер уходит. Лучше потерять юнит-другой, чем провалить задание.

Миссия 9: Fight For Territory

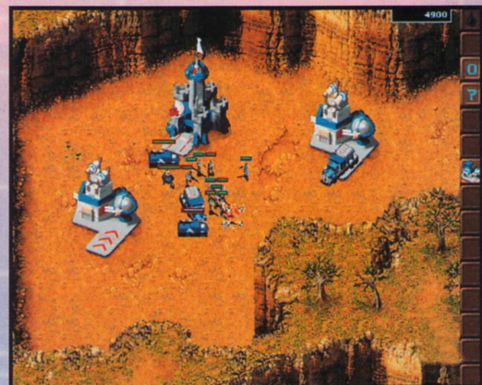
Вы начинаете в левом нижнем углу карты, а порядком развалившаяся база находится в правом верхнем. Чтобы добраться до родных пенатов, перемещайте группу на север почти до упора, а затем на восток. По дороге вас будут подстерегать несколько засад, но ничего серьезного не предвидится. На базе первым делом организуйте защиту с юга, оттуда (и только оттуда) в этой миссии следует ждать гостей. В качестве заслона можно порекомендовать строй скорпионов и Shotgunner'ов, или же попробуйте настроить вышек и мастодонтов. Атаки, хоть и не будут слишком интенсивными, тем не менее потребуют значительных расходов на возмещение потерянных сил, так что особое внимание следует обратить на добычу нефти. Во-первых, постройте новую Power Station как можно ближе к месторождению. Во-вторых, установить еще одну буровую за пределами базы, в пустыне, к востоку от "центрального входа", и протяните цепочку из двух Power Station в направлении новой буровой. Четыре танкера на двух буровых — этого хватит для успешных военных действий.

Приведя в порядок экономику, надо приступать к подготовке ударных сил. По части разрушения лучше пироманьяков пока ничего не придумано, а прикрывать их должна тяжелая техника типа мастодонтов или Monster Truck'ов. Трудность этой миссии в том, что база людей и весь путь от вышки до хранилища охраняются ракетными вышками, которые за несколько секунд превращают толпу из 30 пироманьяков в ничто. Поэтому разделите своих людей на небольшие группки и обязательно отвлекайте огонь вышек на тяжелую технику. И не забывайте давить SWAT — эти ребята тоже не зря получают свою зарплату.

План атаки следующий. База находится на юге, но первым делом следует уничтожить одну из буровых на юго-восточном краю карты. Применяя почти партизанскую тактику, уничтожьте вышки по одной, разберитесь с танками и разбейте все танкеры. Теперь атаки поутихнут, и, подтянув подкрепление, можно вплотную заняться собственно базой.

Миссия 10: Close Encounters

Очень простая миссия. Сначала отправьте быстроногого Dire Wolf'a на юг до упора и чуть на запад, там вы найдете технический бункер с роботом. Он поможет на первых порах справиться с атаками людей. Начинаем мы с Clan Hall'ом и одной вышкой к юго-западу от базы. Постройте кузницу чуть ниже и левее холла, еще ниже — лабораторию, а от нее — две Power Station, одну слева, как можно ближе к уже установленной буровой, а другую справа от лаборатории, там вы



найдете еще одно месторождение, которое тоже обязательно следует использовать. Как только апгрейд позволит изготовлять танкеры, добавьте по одной машине на каждую буровую, это обеспечит хороший доход. Атак следует ожидать с севера, а иногда — с юго-запада, в направлении буровой. Это



хитрые Слизняки переходят реку и бьют нас с тыла. Чтобы отсечь это направление, переместите защитный гарнизон чуть севернее, за реку. У этой позиции есть еще один плюс — вы отвоевываете новое месторождение, под которое понадобится дополнительная Power Station и три танкера. Защититься от частых и достаточно агрессивных нападок с севера помогут гигантские жуки: выстройте их рядком и не забывайте периодически подводить подкрепление. С тремя буровыми нефти будет — просто залейся, и победа нам обеспечена с помощью обыкновенной грубой силы. Территория вражеской базы целиком простреливается ракетными вышками, и если вы сделали ставку на пироманьяков или других пеших мутантов — берегитесь танкеров. Катаются они там в избытке и совершенно не соблюдают правил дорожного движения.

Миссия 11: It's the End of the World

Строим кузницу ниже холла, еще ниже — Power Station, и производим Derrick. Месторождение рядом с нами скоро закончится, так что базу рекомендую развивать в западном направлении, там расположены еще два. Соорудите алхимическую лабораторию и Beast Enclosure. Для защиты от пришельцев, которые не преминут посетить нас с севера через узкий проход, на первое время воспользуйтесь услугами мутантов с базуками, а в дальнейшем — пироманьяков. Прикрывать пехоту могут Monster Truck'и или скорпионы. Как только появится возможность, стройте два-три Grapeshot Cannon на севере, и проблему с обороной можно считать решенной.

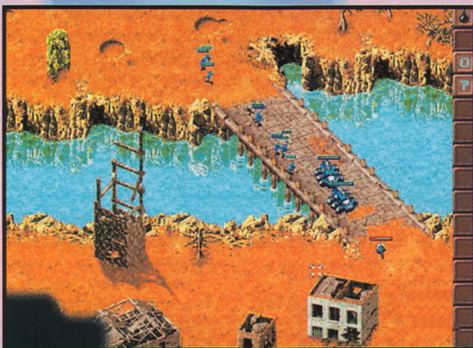
Внимание! Важный хинт. В самом начале игры возьмите мотоциклиста и отправьте его на запад до упора, а затем на север. На пути вам встретятся две ракетные вышки, просто проскочите их. Дальше вы увидите Power Station Уцелевших. Пусть мотоциклист уничтожит ее. Это займет чертовски много времени, но результат оправдает все затраты: интенсивность атак значительно упадет. По мере развития можете отправить на подмогу отважному партизану еще что-нибудь быстрое, например, Monster Truck.

Вскоре вы столкнетесь с нехваткой ресурсов. Поэтому, отложив апгрейд Beast Enclosure, постройте еще две Power Station и организуйте дополнительно пару вышек, одну к западу, другую к югу от базы, в ущелье. Кстати, иногда враг может обходить базу со стороны и появляться с запада. Помня об этом, оставляйте небольшой гарнизон для охраны западных рубежей.

Если фокус с партизаном удался, от победы вас отделяет совсем немного. Пироманьяков — на "бесконечность", десяток гигантских жуков, стремительная атака с левого фланга, и Уцелевшим в очередной раз не удастся уцелеть.

Миссия 12: Big Attack

Предлагаю беспрецедентный по своей наглости план "молниеносной войны". План основан на том, что в самом начале игры у противника нет тяжелой техники, и потребует от вас хладнокровия и недюжинной реакции. Не тратя время на развитие базы, отдайте команду на производство 3-х скорпионов (максимум четырех — иначе не хватит денег на Derrick и все остальное), хватайте уже имеющихся мастодонта и двух скорпионов и бегите на север до конца карты, немного на восток, затем на юг вверх на холм, на восток до



развилки дорог и дальше по дороге северо-восточного направления.

Как только увидите летящие в вас ракеты — вы у цели. Спускайтесь на юг и прячьтесь от вышек между вражьими Power Station и Machine Shop. Новоиспеченных скорпионов отправьте той же дорогой. При удачном раскладе отряд из пяти скорпионов и одного мастодонта способен уничтожить всю добывающую промышленность врага. Начните с Machine Shop. В какой-то момент Слизняки выйдут из шока и решат сделать ATV или танк. Сразу же давите такие начинания. Справа вас будут беспокоить ракетчики и даже SWAT. Один SWAT'овец может испортить все дело, так что не жалейте скорпиона, чтобы выйти под перекрестный огонь вышек и задавить гада. После гаража займитесь двумя Power Station, уничтожьте все танкеры и остановите жалкие попытки AI на последние деньги отстроить Machine Shop. Враг полностью беззащитен. Теперь, не торопясь, постройте Derrick, Power Station и установите месторождение к северу или к югу от базы (место уже не имеет значения). Возведите лабораторию, заапгрейдите холл до пироманьяков и добейте то, что осталось.

Если после десяти попыток вам все еще не удалось воспользоваться этим методом, ничего страшного. Стройте две вышки с севера и юга, вокруг них по паре Grapeshot Cannon'ов, штампуйте жуков, короче, готовьтесь к затяжной обороне.

Миссия 13: Battle for the Islands

Между нами, не-девочками, предыдущие 12 миссий не отличались особенной сложностью. Даже как-то скучновато стало. Тринадцатая миссия, очевидно, — это расплата за легкую жизнь. Существует два способа пройти ее — ужасно сложный и чудовищно сложный. Начнем с чудовищного. Это очень красивый способ. Смысл в том, что мы уничтожаем все три



буровых Уцелевших в самом начале, еще до того, как гады настроят себе танков и ракетниц. Подобный трюк мы провернули в предыдущей миссии, почему бы не попробовать еще раз? Начнем по порядку.

Секунда первая. Один мотоциклист едет на север до поворота (на восток) и через мост. Там он обнаруживает технический бункер с роботом и несется назад. Остальные быстродвижущиеся средства едут на юг, опять же через мост, и обнаруживают там базу. На базе строим Derrick, Alchemy Hall и еще одну Power Station. Прочие силы движутся непосредственно на юго-восток по трассе, и снова через мост, где встречают буровую под прикрытием двух Cannon Tower. Вырубать надо ту, что выше буровой. Делается это так: сначала идут мастодонты, за ними товарищи с базуками, а скорпионы отвлекают огонь нижней вышки на себя. Отключив башню (обычно это удается где-то с пятидесятого раза), уничтожьте буровую и оставьте небольшой гарнизон на случай, если враг решит отстроить буровую или башню. Важный момент. Все описанные в этом абзаце действия нужно проделать ОДНОВРЕМЕННО, и если вы скажете, что это невозможно, вы не настоящий игрок в KKnD.

Секунда вторая. Derrick устанавливает буровую к северу от базы, за мостом. Два танкера с двух Power Station перевозят нефть. Заапгрейженный Clan Hall начинает производить пироманьяков с маниакальным постоянством. Как только наберется человек пять-шесть, под прикрытием скорпионов или робота отправьте отряд на юг от базы. Там у Слизняков еще одна буровая под охраной Cannon Tower. Пока скорпионы отвлекают операторов башни, подведите пиротехников и спалите ее. Затем разрушьте буровую.

Секунда третья. У врага осталась только одна буровая. Соберите побольше пироманьяков, разделите их на маленькие группы и переходите южный мост (тот, около которого стояла вторая буровая Уцелевших). За мостом — на восток, затем чуть южнее. Там вы встретите еще одну Cannon Tower (вообще говоря, их там много, но если вы правильно подошли, остальные вас не заметят). Избавьтесь от нее, а затем и от буровой. Все. AI не будет отстраивать буровые. Нет нефти, нет новых сил. Какое-то количество (немалое, надо сказать) железа еще бродит по территории, поэтому для охраны буровой на севере установите пару-тройку Rotary Cannon'ов. Развивайте экономику, настройте ракетных крабов и пироманьяков по вкусу — и вперед, сценарий вам известен.

Все эти действия нужно проделать на одном дыхании, стремительно, иначе враг успеет ополчить новые силы, и все труды развеются прахом. Это действительно непросто, но возможно. Дерзайте.

Второй способ прохождения миссии можно назвать консервативным. Байкер по-прежнему отправляется за роботом из технического центра, буровую за восточным мостом вы игнорируете, первую буровую строите к северу от базы за мостом и на ее охрану бросаете основные силы. Потребуется много нефти, а времени на апгрейд BlackSmith нет, поэтому возведите еще одну Power Station. И, разумеется, Alchemy Hall. Для защиты от атак с севера и юга используйте представителей животного мира, выросших под жарким радиоактивным солнышком, — сначала мастодонтов, потом жуков, а под занавес крабов. Впоследствии обязательно постройте вокруг буровой несколько вышек. И не забудьте держать под рукой команду механиков.

Как только вы почувствуете хотя бы минимальную уверенность в собственном положении, атакуйте буровую людей, что к югу от базы, и установите там собственную (как вариант — это можно сделать и в самом начале). Для южной буровой не помешает построить еще две Power Station и пару Rotary Cannon для защиты. Теперь остается только качать нефть и держать границы. При этом главное — тратить на оборону меньше, чем противник на атаки. В итоге Слизняки просто разорятся и поутихнут. Скажете, долго и занудно? Я привел и другой вариант...

Миссия 14: The Final Assault

Семь великих мутированных правителей собрались вместе обсудить политическую ситуацию, а место для разговора выбрали неудачное — прямо у выхода из Clan Hall. Чего доброго, возьмут их в пылу боя и отправят на передовую вместе с какими-нибудь пироманьяками. Во избежание рекомендую спрятать их куда подальше, например, между горой и Beast Enclosure.

Миссия чисто оборонительная. Вокруг базы по лесам и полям разбросана техника Уцелевших, которая с завидной периодичностью наведывается к нам в гости. Основные направления атак — север и юго-восток. В начале игры переть будут буквально отовсюду — с запада, юго-запада и востока. С востока ждите только снайперов. Берегите вождей! Загородите вход в ущелье на востоке Shotgunner'ами, а потом поставьте жука.



Со строительством все ясно — одна буровая и две Power Station (как можно ближе к ней). Затем Alchemy Hall и апгрейд Clan Hall (до упора), Beast Enclosure до жуков. Как организовать оборону? Практика показала, что в условиях ограниченных ресурсов построение мощной танковой обороны себя не оправдывает. Ставку надо делать на людей, то есть на мутантов, и на вышки. В самом начале штампуйте Shotgunner'ов, а затем пироманьяков. Нет ничего лучше против любой брони, чем пяток мутантов с огнеметами. В качестве anti-personal предлагаю использовать жуков. Одного поставьте, как я уже говорил, на востоке, а еще двух — на юге базы. Снайперы будут появляться только с этих направлений. Не располагайте своих людей слишком плотно друг к другу — так их быстро перебьют ракетницы. Рассредоточьте небольшие отряды по пять человек вдоль границы между вышками и используйте эти мобильные группы для перехвата и уничтожения особенно опасных сил противника.

Теперь о вышках. В идеальном случае надо использовать Rotary Cannon, но они дороги, а времени нет. Поэтому для начала допускается построить несколько Grapeshot Cannon — одну на севере, одну на западе и одну на юго-востоке. Затем усильте позиции на севере и на юго-востоке, добавив по одной Rotary Cannon. В связи с тем, что Rotary Cannon стоит 2.500 RU's, терять их не рекомендуется. Поэтому вместе с армией пироманьяков, Bazooka или Crazy Harry у вас должна быть армия механиков. Один механик (как минимум) у каждой вышки должен стоять всегда. Порой в пылу борьбы, когда совершенно осатаневшие Слизняки атакуют с двух-трех направлений, бывает трудно уследить за состоянием всех башен. Записывайтесь перед атакой и по секундам планируйте, какого механика какую башню отправить чинить. Миссия достаточно сложная, и главное здесь — держаться, держаться любой ценой. Иногда кажется, оборона полностью сломлена, и вдруг два-три случайно подвер-

нувшихся пироманьяка решают все дело.

Через какое-то время атаки поутихнут, и тогда можно послать парочку Dire Wolf в окрестные леса, чтобы выманить остатки Слизняков под перекрестный огонь Rotary Cannon. Самое приятное в этой миссии то, что никогда не знаешь, после какого по счету раскромсанного танка появится вдруг заветная надпись “Mission Completed”...

Миссия 15: Counter Attack

Отделите от отряда Clan Hall на колесиках и двигайте его на восток. Там, в каменном мешке, мы устроим базу. Тем временем остальное воинство двигается на север и вырубает Cannon Tower, ту, что слева, и буровую. Правую вышку можно не трогать. Пока. Враг не преминет отправить взамен уничтоженного еще один Derrick, который разделит судьбу первого. Третий Derrick к месторождению подойдет, но буровую устанавливать не станет. Воспримем этот баг в AI как подвиг разведчика. В перерыве между Derrick'ами ждите гостей в лице Barrage Craft'ов и прочих слизняковых штучек, но мастодонты и крабы легко остановят их. А тем временем на базе...

Тем временем на базе должна кипеть великая стройка. Clan Hall установите слева от месторождения — того, что выше. Под холлом — кузницу. Справа от месторождения возведите Power Station, под ней Alchemy Hall, а под ним — еще одну Power Station. Сделайте два Derrick'а для двух месторождений и начинайте стремительно апгрейдить Clan Hall до Grapeshot Cannon. Затем расположите три Grapeshot Cannon вертикальным рядом слева от базы, оставив место для Beast Enclosure. Если все сделано быстро и правильно, первая атака со стороны Уцелевших случится как раз в тот момент, когда вышки будут построены, третий Derrick разбит и остатки вашей живности возвращаются на базу. Для полноты картины не хватает пяти-шести техников, которые будут все тут чинить.

Оборона базы строится очень просто. Вы выделяете свои вышки курсором, получая общую картину разрушений. Обычно враг сосредоточивает огонь на одной, максимум на двух вышках. Техники, которых, я уверен, у вас в запасе немало, бросаются чинить башни при малейшей опасности.



Дело в том, что туповатые работяги не всегда выбирают оптимальный путь и очень часто гибнут при исполнении. Впрочем, если Grapeshot Cannon все-таки уничтожена, это не так плохо — замените ее на Rotary Cannon, к этому времени у вас уже должно хватить на нее денег.

В перерывах между атаками заапгрейдите кузницу, чтобы получить танкеры, и добавьте по одному на каждую буровую. Теперь деньги будут буквально литься рекой. Конечно, идеальной защиты не существует, но ряд из пяти Rotary Cannon представляется достаточно надежным способом справиться с пришельцами. Пока Слизняки рушат, а механики чинят ваши башни, займитесь производством Crazy Harry. Применение им мы найдем позже, а пока пусть набьют руку в обороне.

Теперь у нас есть почти все, чтобы молниеносно закончить миссию, а заодно и игру. Для полного счастья не хватает двух-трех бомбовых ударов. Побеждать будем в три этапа. Сделайте мотоциклиста и отправьте его на север, к злосчастной буровой, где погибло три вражеских Derrick'а, а на развилке — направо. Там вы обнаружите солидное скопление всяческой техники. Постарайтесь не спровоцировать атаку, а лучше киньте-ка туда, прямо в центр кучи, бомбу. Правильно брошенная бомба оставит после себя только голую землю, здания и три Cannon Tower, с которыми легко справятся 20-30 “Сумасшедших Гарри”. Первая половина базы Уцелевших уничтожена. Вторая половина, расположенная в западной части карты, лучше защищена,



поэтому брать ее будем хитрее.

Ветеранов, принявших участие в “избиении младенцев”, верните к развилке и отправьте на запад. Там, в левом верхнем углу карты под охраной одной Cannon Tower находится буровая. Уничтожьте и то, и другое. У неприятеля осталась еще одна буровая, и, в принципе, можно попробовать с остатками ветеранов пробраться к ней (это в левом нижнем углу карты), дабы совсем лишить людей ресурсов. Хотя в нашем положении, когда на счету 25.000 RU's и три бомбовых удара в запасе, необходимость в хирургических операциях вряд ли оправдана. Разведайте с помощью байкера расположение сил на оставшейся части базы (там все кишит ими) и обрушьте им на голову еще пару бомб. Потом поднимайте свои полки в атаку за родную радиоактивную землю-мать. И не забывайте три волшебных слова: Krush, Kill, Destroy.

— Олег Хажинский



Май-Июль 1997 года.

Durex - презервативы номер один в Европе, и радио "Станция 106.8 FM" представляют серию вечеринок "Свидание с удовольствием".





при поддержке



Action

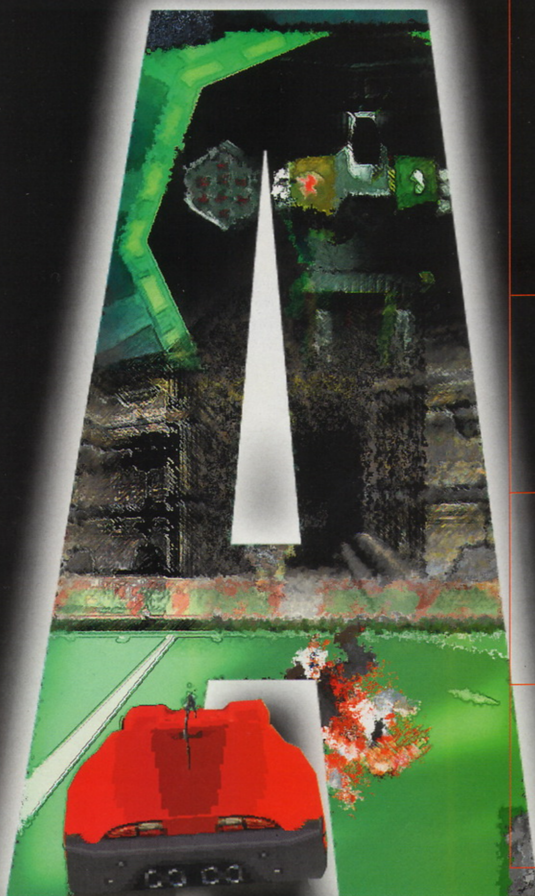
<Chasm: The Shadow Zone>
<Machine Hunter>
<Atomic Bomberman>
<Carmageddon>
<Rush Hour>
<Extreme Assault>
<Quake Add-on'ы:>

>Capture The Flag >Team Fortress

>Future vs Fantasy > Giana > Project1

Коды

POD
Helicops
Perfect Weapon
Pandemonium





Игра для себя,



или Четыре принципа украинской id

Общеизвестная задача прессы — рассказывать правдивые истории со счастливым концом. Желательно — истории любви. Приготовьтесь, сейчас вас будут настраивать на лучшее!

В роли прекрасной украинской невесты — молодая киевская компания **Action Forms**, создающая ныне замечательную игру Chasm: The Shadow Zone, перерецензию (вторую за полгода!) на которую вы обнаружите, перелистнув следующие за этим материалом новостные полосы. В роли богатого импортного жениха (в разговоре не участвовал — дела!) — импозантный американский паблишер MegaMedia Corporation. В роли пристающего с вопросами свидетеля — .EXE в лице **Х.М(отолога)**.

Итак, сейчас вы узнаете, откуда берутся счастливые браки и что, возможно, будет после Chasm!

Да! Общение между Москвой и Киевом происходило посредством телефонов, факсов и проводников железнодорожных вагонов, но главное — с помощью самой электронной в мире почты. По этому поводу .EXE жаждет выразить благодарность главному почтовому справочнику мира — www.four11.com и призывает всех на нем регистрироваться. Вдруг мы вас будем искать, как искали, готовясь к этому интервью, Игоря Карева?.. Кто такой Игорь Карев? Секундочку!

.EXE: Здравствуйте! Уф-ф (Мотолог вытирает вспотевший лоб. Целый день сидения в "Интернете" в поисках киевских адресов авторов любимого



Chasm — это слишком. Для Х.Мотолога. — **Ред.**)... Наконец-то мы вас нашли. Ура.

Action Forms: Здравствуйте (?). Ура (?).

.EXE: Мне, как и всем нашим читателям, не терпится с вами познакомиться. Представьтесь, пожалуйста. Родина должна и хочет знать своих героев.

Игорь Карев (в дальнейшем — И.К., на фото вверху — второй справа): Гендиректор Action Forms Ltd., занимаюсь общим руководством и внешними связями, опыт работы в индустрии компьютерных игр — два с половиной года.

Денис Верещагин (в дальнейшем — Д.В., второй слева): Заместитель генерального, опыт работы в индустрии компьютерных игр — 2,5 года.

Ярослав Кравченко (в дальнейшем — Я.К., первый справа): Я художественный руководитель проекта "Chasm", компьютерными играми занимаюсь три года.

Олег Слюсарь (в дальнейшем — О.С., первый слева): Отвечаю за техническое руководство проектом. Мой стаж работы на ниве компьютерных игр — 4,5 года.

И.К.: Кроме того, над Chasm работают: программисты Артем Курявченко и Максим Новиков, Алексей Сергий, занимающийся компьютерным моделированием, художники Алексей Пивторак и Олег Напрасный, Александр Кот — звуковое оформление, музыка, Андрей Шараневич и Алексей Печенкин, разрабатывающие дизайн уровней.



Сама же Action Forms была организована в начале 1995 года. До этого Олег и Ярослав занимались игрой исключительно для собственного удовольствия. После знакомства с ребятами и их наработками у нас с Денисом возникла идея создания коммерческого проекта. Так появилась Action Forms, в которой поначалу работали только мы четверо. Возможностей расширить штат не было из-за отсутствия средств...

.EXE: А было ли что-то до Chasm?

Д.В.: Олег, прежде чем приступить к Chasm, писал самые разнообразные игры — от простейших до очень сложных (с технологической точки зрения), но это было скорее пробой пера... Да, конкретных коммерческих проектов до Chasm мы не вели, но вот что любопытно: в процессе создания Chasm претерпевал серьезные технологические изменения, в игре менялось все — название, сценарий, графика. В итоге в нынешней версии

Chasm не осталось ни одной программной процедуры, ни одного пикселя графики, которые были разработаны в начале.

У меня на компьютере до сих пор “живут” несколько промежуточных версий игры, и, запуская их сейчас, я просто не верю, что Chasm когда-то был таким. Словом, процесс развития, в котором мы все “варимся”, можно смело сравнивать с разработкой новой игры на основе предыдущей.

.EXE: Сотрудничество разработчиков из стран, образовавшихся после распада СССР, с западными производителями игр не новость. Но ваша счастливая история — это просто мечта любого девелопера: столь авторитетный и, вообще говоря, удачливый публикатор, как MegaMedia, продвигает игру самым активным и очень грамотным образом. Chasm везде, но это тот случай, когда реклама не вызывает изжоги — реклама не натужна, на мой взгляд, кампания ведется блестяще, игру ждешь со все возрастающей силой. Поверьте, подобные слова я говорю в исключительных случаях. Короче говоря, как вы дошли до такой сладкой жизни?

Д.В.: Как коллектив, команда, мы изначально развивались вместе с нашим проектом, и это развитие заключалось не только в введении в Chasm каких-либо новшеств, а и в той конечной цели, которую мы ставили, разрабатывая игру. На первых порах проект создавался для продвижения на внутреннем рынке Украины, но чем больше мы в нем увязали, тем отчетливей понимали, что усилия, вкладываемые в него, не окупят себя объемами продаж.

Пришло время, и мы начали искать инвесторов, готовых вложить в Chasm средства — пока еще для поиска паблишера на западном рынке. Этим средством стал Internet, с помощью которого мы разместили информацию о своей игре и заставили американских издателей обратить на себя внимание. Пока длились поиски, проект не стоял на месте: в Chasm появились векторные монстры и источники света, эти нововведения были в то время в игровой индустрии “ноу-хау”. Тогда, когда мы начали переговоры с MegaMedia Corp., игра выглядела довольно профессиональной, но этого было недостаточно, чтобы американский предприниматель поверил в надежность вкладываемых средств в никому не известную украинскую фирму.

Кстати, MegaMedia уже имела опыт работы с украинскими разработчиками (луганская фирма Meridian 93), поэтому мы вскоре нашли общий язык и подписали контракт о сотрудничестве.

.EXE: Речь идет о долговременном взаимодействии?

И.К.: Пока неизвестно. Посмотрим, насколько удачным будет наше нынешнее сотрудничество.

.EXE: Что вы думаете о возможности публикации Chasm в России или на Украине? Поступали ли конкретные предложения? Спрашиваю не просто так: после публикации первого превью на Chasm (в 1-м номере за этот год) в редакции стали раздаваться звонки от самых разнообразных московских коммерческих структур, так или иначе связанных с игровым бизнесом. Очень заинтересованные звонки, скажу я вам. Люди хотели ваших адресов и явок. Аукнулось ли это в Киеве?

И.К.: Да, предложения от российских компаний поступали. С нами связывались представители “Буки”, “1С”, Maddox Games, ElectroTECH Multimedia. Однако этими вопросами занимается MegaMedia.

А вот об украинской публикации игры... Замечу, что соответствующий рынок в России развивается быстрыми темпами, ужесточены условия жизни пиратов, не дремлет правительство. К сожалению, о развитии рынка на Украине говорить нечего. Предпосылки есть, но это — будущее. Если в России правительство помогает развитию рынка лицензионного программного обеспечения, не оставляя без внимания компании, которые на это работают (тезис весьма и весьма спорный. — **Ред.**), то на Украине все иначе. Фирмы пытаются продавать лицензионный софт, но поддержки нет. Необходимые законы не принимаются, бороться с пиратами некому. Ну и самое главное: экономическое положение в стране такое, что люди, у которых нет денег на жизнь, не могут позволить себе покупать лицензионные программы. И все же недавно я получил предложение от одной киевской компании о продаже игры через Internet, но я думаю, что MegaMedia не будет его даже рассматривать.

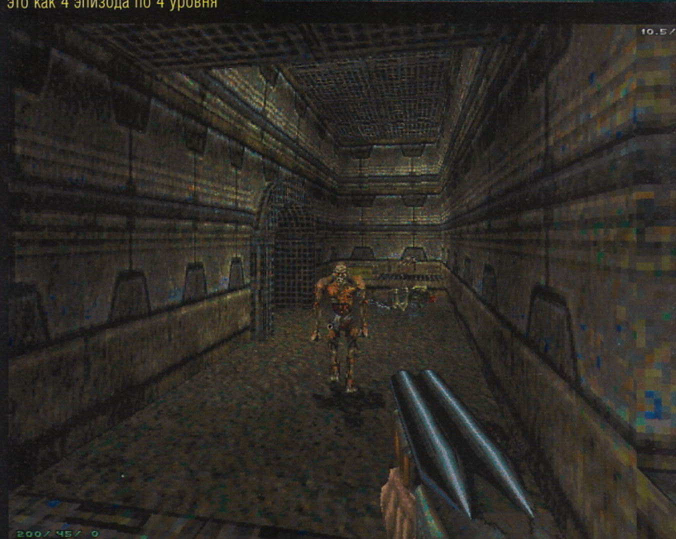
.EXE: Вернемся к самой игре. Вот что я вынес из последней демо-версии, выложенной недавно в Internet: стилистический разброс между уровнями показывает, что фантазии вам не занимать. Сколько в игре будет “историко-фольклорных тем”, ландшафтов, монстров?

Я.К.: Финальная версия будет состоять из 16 уровней. Мы планируем представить это как 4 эпизода по 4 уровня в каждом. Эпизоды — различные временные периоды развития человеческой цивилизации, а именно: наше настоящее (электростанция, военная база); древний, античный мир (египетские пирамиды, Вавилон); средневековье (замки, крепости). В четвертом эпизоде временные рамки специально не определены, это как бы точка “временного перехода”, где прошлое уже закончилось, настоящего не существует, а будущее еще не началось.

Для каждого эпизода разрабатывается уникальный стиль: дизайн уровней, графика, объекты, монстры. В Chasm будет 20 различных персонажей (монстров), и в каждом эпизоде — свои, “эксклюзивные”.

Последний уровень эпизода — “Boss-level”, на котором нужно уничтожить “повелителя эпизода”, причем против него необходимо использовать сам уровень (объекты, процессы, ловушки), а не силу оружия.





.EXE: Chasm очень похож на Quake. Что вы думаете по поводу такого сравнения? Оно вас не оскорбляет, не раздражает? И что вы думаете о Quake? (Вопрос опять же не

случайный: редакция — место многолюдное, народ сплошь подкованный, но приходят авторы из других отделов, видят на экране Chasm и спрашивают: какой красивый, эффектный и неожиданный add-on, когда он вышел? кто авторы? Мол, как это мы могли пропустить?.. Я-то лично считаю, что великому Quake'у есть чему поучиться у Chasm'а, и вообще — лишь только увидев вашу игру, я сразу понял, чего мне не хватает в западных продуктах — нашего духа, нашего образа мыслей, нашей бешеной фантазии, нашего размаха.





Звучит немного странно, но это так: игра не вызывает во мне ни малейшего дискомфорта, мои ядовитые железы высыхают в ее присутствии, вечное чувство неудовлетворенности умирает. Она какая-то... уютная, родная, словом. Таковы уж мои ощущения. Думаю, я не одинок в подобной оценке игры. А ведь, казалось бы, экшен он и есть экшен, да еще сделанный по всем правилам и законам жанра. Чисто западного жанра.)

Я.К.: Chasm действительно похож на Quake, и думаю, что это не худшее сравнение на сегодняшний день. Мне оно даже нравится.

Ну, а если серьезно, то причины сходства лежат в принципах, подходе к разработке и целях, которые коллектив ставит перед собой. Ведь что такое id Software? Это:

1. Небольшая фирма, основной состав — два программиста, два художника.
2. Игры создаются "для себя", каждая деталь оттачивается до мелочей, новая идея тщательно тестируется перед воплощением в жизнь.
3. Игры максимально приближены к реальности, с интенсивным, напряженным действием.
4. Особое внимание уделяется качеству графики в игре — прорисовка текстур стен, монстров, объектов...

Мы работаем над Chasm с 1995 года, и с самого начала стараемся следовать перечисленным принципам, без которых не сделать достойной конкурентоспособной игры. Насколько нам это удается — судить поклонникам 3D action.

.EXE: Какие инструменты использовались при разработке игры?

О.С.: Программисты используют Borland Pascal 7.0, на котором пишется сама игра и все утилиты. Графика делается в Autodesk Animator Pro, для создания и анимации персонажей пришлось разрабатывать собственный пакет, состоящий из 3D Designer и 3D Animator, в которых, соответственно, строятся и анимируются трехмерные модели персонажей. На разработку этого пакета ушло около четырех месяцев, но это стоило того, поскольку ни один из существующих 3D-редакторов не удовлетворял нашим требованиям.

.EXE: Графика Chasm потрясает. Как вам удалось добиться такой скорости?

О.С.: Одной из главных (если не самой главной) характеристик любого 3D engine является его скорость, поскольку чем выше скорость, тем более напряженной и интересной можно сделать игру, более реальным поведение персонажей, привнести больше эффектов (дождь и т.п.). Поэтому работе над скоростью уделяется очень много времени; некоторые участки кода, отвечающие за вывод на экран, переписываются по десятку раз — как показывает опыт, любой алгоритм можно ускорить, вернувшись к нему через месяц.

.EXE: При всем великолепии engine'а несколько удивляет то, что уровни весьма плоские, маловато открытых пространств, мостов и прочих конструкций, призванных "рекламировать" трехмерность. Это врожденный недостаток "мотора" или просто особенность дизайна тех двух уровней, которые мы видели?

О.С.: Действительно, первые уровни не блещут особой трехмерностью, поскольку на момент их создания engine имел определенные ограничения, многие из которых удалось преодолеть, и последняя версия, которая была представлена на E3, содержит уровни со значительно более развитым окружением. Кроме того, были добавлены новые артефакты, например Reflector, отражающий в противоположную сторону все попадающие в игрока средства поражения.

.EXE: Используются ли в последней версии Chasm спрайты или все объекты тоже трехмерные?

О.С.: Нет, для некоторых эффектов применение спрайтов остается более предпочтительным, хотя это во многом далеко не те спрайты, что были в первых 3D-играх. Скажем, взрывы мы формируем из более чем 30 отдельных спрайтовых элементов, разлетающихся по своим траекториям. В основном же 3D-модели вытеснили спрайты практически везде и, по-видимому, вскоре полностью их заменят.

.EXE: Немного преждевременный вопрос, но все же: будет ли игра развиваться — сиквелы, дополнительные уровни?

О.С.: Вполне возможно, что мы (или некая третья сторона) будем производить add-on'ы к Chasm в виде дополнительных уровней с новой графикой и персонажами. Для этого в Chasm уже заложены возможности подключения внешних ресурсов, дополнительно к тем, что будут в основной версии. Ну а о Chasm 2 говорить рано, многое будет зависеть от успеха Chasm и того, чем мы захотим заняться после окончания проекта.

.EXE: Сегодня ни один крупный проект не обходится без поддержки столь новомодной вещи, как 3D-акселератор. Ваше отношение к этому вопросу? На ваш взгляд, не развращает ли разработчиков наличие этих штуковин?

О.С: Постоянно растущая вычислительная мощь современных компьютеров "развращает" скорее пользователей, чем разработчиков. Появление на рынке 3D-ускорителей, MMX, еще более быстрых процессоров заставляет программистов искать им достойное применение, а тактика

"повторить сделанное другими, но для новых платформ и с меньшими усилиями", ведет в никуда. Получается, что среди производителей игр идет постоянная борьба за "выжимание" из процессора всего, на что он способен. Так, если какая-то команда выпускает игру, технологически значительно превосходящую имеющиеся аналоги (вспомним DOOM, Quake), то пользователи в дальнейшем ожидают продукты с не меньшими возможностями.

Это заставляет других производителей закрывать или задерживать — для длительной и дорогостоящей переработки engine — разрабатываемые проекты. Если сегодня не ориентироваться на новые аппаратные средства, то завтра не выйти на рынок с достойным продуктом. Это неоспоримое правило игровой индустрии. Вряд ли такую ситуацию можно назвать "развращением" производителей.

.EXE: Во что вы играете в свободное от работы время (если играете)? Что вам кажется интересным из последних игр и демо-версий?

О.С.: Свободного времени практически не бывает, а когда оно есть, то провожу его не за компьютером. Тем не менее стараюсь просматривать все выходящие игры и демо-версии, иногда можно почерпнуть что-то ценное, к тому же всегда полезно знать, с чем придется конкурировать. С удовольствием играл в Quake. В Duke Nukem 3D с огромным усилием над собой прошел половину уровней: так опошлять 3D action — это надо постараться! Впрочем, уверен, что большая часть пользователей со мной не согласится.

Я.К.: Голове не прикажешь: "С 9 утра до 9 вечера подумаю над проектом, позже буду отдыхать". Хорошая идея может прийти в любое время. По поводу игр. Я уже давно "изучаю" их, а не играю. Думаю, что это своего рода профессиональная болезнь. Невозможно совершенно отрешенно играть в новую игру, когда сам занимаешься их созданием. Поэтому сидишь и смотришь, что да как "у них" там сделано. Тем не менее хочу отметить игры, которые показались мне интересными и оригинальными. Из старых это Space Hulk, Terminator (Future Shock, SkyNet), из новых — Tomb Raider, Quake, что очевидно.

О Duke Nukem 3D скажу вот что: не люблю, когда из 3D action устраивают цирк. Если уж в 3D Realms занялись "благородным" делом продвижения на рынок юмора сомнительного качества, пусть назовут новоиспеченный жанр соответственно; могу предложить 3D-Маски-шоу или 3D-Цирк "Шапито".

.EXE: В завершение два вечных вопроса-штампа: ваши планы? как будет выглядеть игра "вашей мечты"?

О.С.: Несомненно, будущее за 3D в различных его интерпретациях, и для меня, программиста, это является определяющим. По поводу игры "моей мечты" скажу честно: мечтаю не об играх. Создание игр для меня — скорее движение к технологическому совершенству, чем к какой-то игровой концепции. После Chasm хотелось бы заняться чем-то новым, например, реализовать природное окружение: джунгли на гористой местности, насыщенные первобытными формами жизни...

Я.К.: Ничего не остается, как согласиться с Олегом, уж очень надоели бесконечные коридоры и закрытые пространства — хочется чего-нибудь нового, оригинального. Меня давно "мучают" идеи об открытых ландшафтах, реальной физике, инверсной кинематике. Проблема одна — это сделать нелегко, и игра будет, мягко говоря, не быстрой. Есть одно хорошее выражение: каким бы быстрым ни был процессор компьютера, всегда можно написать программу, которая загрузит его полностью.

И.К.: Что бы ни говорили коллеги, планы на будущее у нашей компании очень серьезные. Есть идеи по разработке новых больших игровых проектов. Так, создан отдел, который уже сейчас занимается новой игрой. Это будет 3D Fighter, симулятор боевых единоборств со средневековым сюжетом. Основное действие разворачивается на различных трехмерных сценах (аренах), где персонажи игры, выполненные в виде 3D-моделей, сходятся в смертельном поединке, используя свои возможности (сила, скорость, выносливость), оружие и артефакты. В ходе сражения персонажи могут лишать друг друга различных частей тела, продолжая действовать в зависимости от степени повреждений.



После Chasm Олег займется созданием новой технологии для следующего 3D-проекта. Ну а помимо игр я сейчас пытаюсь продвинуть проект по созданию игрового Internet-журнала. Набран коллектив, который занимается дизайном и аккумуляцией необходимой информации. Есть надежда на сотрудничество с российскими компаниями (если у вас есть интерес в данном вопросе, то будет очень приятно сотрудничать и с вами) (Интерес есть. С удовольствием. Ловим на слове. — **Ред.**). Украина в этом смысле очень отстала от России. Начав это дело, мы, возможно, каким-то образом повлияем на развитие рынка — хотя бы привлекая украинские компании.

Action Forms очень молода, оптимизма и планов у нас — предостаточно. "Будем работать, работать и еще раз работать" (И.В.Карев).

.EXE: И последнее. О бренном и вместе с тем волнующем любого геймера, который спит и видит, чтобы разработчики выполняли свои клятвенные посулы: укладываетесь ли вы в график, выйдет ли Chasm, как обещано, в сентябре?

И.К.: В график мы укладываемся, Chasm будет завершен к сентябрю и в продаже появится что-нибудь в районе октября...



От редакции

Спасибо Action Forms и Х.Мотологу за интересный материал. Спасибо ребятам за Chasm. Пожалуй, у киевлян есть все шансы, чтобы пойти по стопам id. Жаль только, что мы забыли поинтересоваться, собираются ли они коллекционировать Ferrary...

Избранник Лары Крофт?

Материалы рубрики подготовлены **Х.Мотологом** и **Александром ВЕРШИНИНЫМ**.

С тех пор как симпатичная девчушка с парой пистолетов и шотганом объявилась на дисплеях персоналок, многие компании заявили о желании соперничать с удачливой Eidos. Бодрая Bethesda, как раз занявшаяся жанровыми экспериментами, не является исключением. Что примечательно, фирма имеет все шансы на успех.

Кто может составить хорошую компанию разбойнице и грабителю? Вероятнее всего, пират. Профессия не менее романтичная, уважаемая и кровавая. А главное, весьма распространенная в мире Elder Scrolls. Вот именно, Bethesda опять использует свою незаменимую фэнтези-серию! Новая action/adventure-игра получила название **Red Guard**. Если помните, в Daggerfall была такая раса. Cyrus, главный герой новой приключенческой игры, как раз принадлежит к этому народу. На этот раз игрока ждет полностью трехмерная графика, интереснейшая (как всегда!) сюжетная линия и огромный остров, который давно не грабили пираты. Так за дело!



На самом деле Cyrus — лишь скромный наемник, который забрел на остров с непроизносимым названием в поисках собственной сестренки. По некоторым политическим соображениям островок держится под замком, и вы вынуждены заниматься не только собственными проблемами.

Игрушка выглядит на бодрое "Ура!". Художники и дизайнеры очень постарались и произвели на свет нечто фантастическое. Свободно гуляя по тропическому раю, вы обнаружите немало интересных достопримечательностей: катакомбы, систему пещер, руины крепости гномов, дворец колдуна и, конечно, огромный прибрежный город. Городов больше не предвидится, так что авторы вложили в него всю свою душу и талант. Он великолепен! Неподражаемая архитектура, причудливые тона, разнообразие стиля: городок заставит вас просто бродить, теряя игровое время, и удивляться. И самое главное, что все эти чудеса графики даже еще не оптимизированы под 3D-акселераторы. Увидеть 3Dfx-вариант и умереть...

Полигональные модели обитателей островка также не оставят вас равнодушными. Конечно, наш герой всегда будет на виду и может скоро надоесть — тогда можно пообщаться с аборигенами. Последних вокруг немало. Уже готово около тридцати NPC-личностей, каждая со своим характером, целями и стилем драки (фехтование, секретные удары, финты или маневры). В любом случае вы сможете ответить сопернику тем же. Cyrus отлично фехтует — все-таки пират, а не береговая крыса. Кроме ассортимента акробатических трюков со шпагой, флибустьер способен ходить, бегать, а также ловко лазать по стенам и использовать веревки. Впрочем, всегда можно подучиться чему-нибудь новому. Для этого надо лишь зайти в местную таверну и побалагурить с завсегдатаями. Не удивляйтесь, но кабак станет главным источником ценной информации.

Основной проблемой жанра, полноправным членом которого старается стать Red Guard, является положение камеры. Девушка Лара смотрелась со спины просто великолепно, в то время как динамическая камера в Alone in the Dark лишь раздражала, мешая увидеть хоть что-нибудь из происходящего. Bethesda решила сделать "умную" камеру, автоматически выбирающую "оптимальное" положение: во время беседы она автоматически подъезжает ближе, тогда как ее положение в бою напомнит вам классический консольный вид "beat them up". Не стоит огорчаться — игрок всегда может овладеть ситуацией, собственноручно подстроив точку обзора. И это приятно.

Если у вас уже сложилось мнение о Red Guard, как о затянутой "драке", то поспешите пересмотреть его. В игре есть загадки и квесты, причем достаточно непростые. Авторы не ограничились тривиальным раскидыванием ключей для закрытых дверей по всему острову. Вам придется подолгу беседовать с NPC-персонажами, пытаясь правдами и неправдами выжать из них что-нибудь полезное. С любым аборигеном у вас устанавливаются взаимоотношения — хорошие или плохие. Впрочем, вы всегда сможете исправить собственные ошибки, подвязавшись на пару-тройку мини-квестов.

Эта любопытная игрушка от фирмы Bethesda должна выйти после появления еще двух находящихся сейчас в работе проектов (The 10th Planet и Battlespire: the Elder Scrolls Legends). Скорее всего, Red Guard предстанет перед нашим взором в ноябре или декабре нынешнего года.

За нашу и вашу свободу?

Очень авангардная, агрессивная и амбициозная фирма (это комплименты) Zombie и не хухры-мухры, а независимая кино- и телекомпания ShadowCatcher Entertainment объединились для создания DVD-диска, который призван, во-первых, сказать новое слово в киноделе, именуемое далее Computer Generated Image (CGI — изображение, создаваемое компьютером), а во-вторых, побаловать нас изящным шутером "одновременно от первого и третьего лица". Легко догадаться, что оба проекта имеют одно название — **Liberty** — и связаны одним и тем же сюжетом.



Liberty Costikyan — на такую кличку будет отзываться первое лицо игры и фильма — покинул перенаселенную (в отдаленном будущем) Землю и отправился покорять Марс. Надо заметить, что к тому моменту его довольно плотно покорили и без нашего парня, да так, что между Марсом и Землей началась война за независимость. Которую нам... предстоит возглавить, дабы стать народным героем и избежать чести быть красиво похороненным. Если, конечно, предпочесть шутер фильму.

Игра будет использовать модифицированный Zombie'евский engine, называемый Viper 3D. И кино, и игра будут переполнены персонажами, созданными с применением технологии motion capture, причем с особым упором на высочайшую детализацию и реализм. Особое внимание уделяется физиономиям персонажей — во-первых, по сугубо киношным причинам, а во-вторых, потому, что игра будет еще и немного adventure.

Проект задуман с устрашающим размахом. Под него рекрутированы достаточно известные теле-, кино- и игровые персоны, например Nick Sagan, Syd Mead, Mark Morgan. Гордые создатели, ничего толком на сегодня не имеющие за душой (кроме грандиозных идей, разумеется), с удовольствием рассуждают о комиксах, телесериалах и продолжениях.

Распространение двух версий Liberty на одном DVD объясняется тем, что в целях экономии места (это на четырехгигабайтном DVD-диске!) фильм и игра будут использовать одни и те же текстуры, модели, звуки, информацию о движениях и музыку.

Размах сомнений не вызывает. Остается лишь выяснить, насколько грандиозен будет успех/насколько болезнено будет падение...

Дензнаки из воздуха и киногероев

Полагаем, не сложно догадаться, что FOX Interactive и XX Century FOX — как ленин и Партия. И первая успешно зарабатывает дензнаки на том, на чем вторая уже хорошо погрела руки. Новая жертва — "Хищник" и, в очередной раз, "Чужие". Игра от FI называется **Alien vs Predator**, что, очевидно, предполагает нещадную эксплуатацию славы сразу двух киноэпопей и того запаса научно-фантастических идей, что скопился у всех FOX-компаний.

Сюжет, как и положено в таких случаях, незатейлив, но с большими претензиями на вершины жанра sci-fi. Удаленная от земли планета становится полигоном военных экспериментов. В бронированных лабораториях велись опыты с теми самыми чужими, которых так мучили в кино- и игровой трилогиях, а также опыты с киборгами (самыми что ни на есть боевыми). Стоит ли говорить, что там же, не отходя от кассы, разрабатывались новые виды вооружения... Совершенно очевидно, что в результате диверсии стены лабораторий были разрушены, чужие вышли из-под контроля, а хищники дружно предоставили себя самим себе.

Словом, все похватали пушки, и начался жуткий массакр! В первом квартале 1998 года вы сможете принять в нем участие, чтобы, выбрав одного из трех персонажей, развивать одну из трех сюжетных линий (традиционно обещается, что игра будет еще и "немножко адвенчурной").

Играя за Чужого, в начале слабого, сирого и забитого, уничтожая всех, кто только попадется под руку, находя новое оружие и артефакты, вам предстоит самосовершенствоваться, постепенно становясь Alien Xenomorph — легендарным полукибернетическим существом. Стать непобедимым монстром — скромная цель этой части игры.

В роли Хищника вы посвятите себя исследованию складов и заводов на предмет более мощного оружия и остатков космического корабля, почему-то страшно вам нужного. Вы поняли: уничтожению подлежит все, что может двигаться.

Кто же третий персонаж? Естественно, наш любимый мужлан с шотганом и в погонах, доблестный морской пехотинец, последний охранник планеты. Созидательная задача — найти разрозненные пленки с результатами исследований и предотвратить "окрутение" двух первых героев; основная задача — всех убить.

А что же engine? Восемь степеней свободы (голова крутится отдельно, приседать не мешает), правдоподобная физика окружающего мира, сложные объекты (вроде разделяемых гранат и мудреных механизмов). Все 3D, освещение динамическое...

Нелинейный сюжет позволит в произвольном порядке прогуливаться по остаткам баз и лабораторий, при необходимости возвращаться к уже пройденному уровню.

И последний вопрос: в чем особая прелесть при стравливании чужих, хищников и морпехов? Правильно! Особая прелесть в Internet- и прочей сетевой игре. Она будет, и ее будет много.

Как там ваш 486-й?



Жив курилка! Для этого немолодого процессора все еще разрабатываются 3D-шутеры. Viper Byte Game Software готовит к Рождеству игру (скорее всего, shareware) под названием **Tyrannizer**.

Проект с неясным пока сюжетом, но вполне однозначными скриншотами будет наделен всеми необходимыми современному 3D-стрелялу атрибутами: комнаты над комнатами, наклонные плоскости, уровни, покрытые грязью, движущиеся платформы и лодки для путешествий по морю, аки посуху, умение персонажа плавать и прыгать (не хуже иных морских пехотинцев), свободное вращение головы с вытекающей отсюда способностью точно целиться в вертикальной плоскости, масса объектов, любой из которых может быть уничтожен или хотя бы испорчен, SVGA-разрешение...

Сюжет? 2098 год, эксперименты над насекомыми, мутации, монстры, проблемы, стрельба, стрельба, стрельба...

Гордостью создателей должен стать AI. Умные монстры будут преследовать вас организованно, заранее извещая товарищей о вашем приближении. Находясь же в проигрышном положении, они будут прятаться, учитывая особенности местности, а не переть на рожон. И ни огонь, ни вода, ни медные трубы их не остановят.



Но: правда жизни сурова. На Pentium'е игра пойдет еще лучше, потупив взор, признаются разработчики. Вот так всегда...

Летаем и быстро!



Techland Software тоже заботится о тех, кто, купив компьютер, вдруг заметил, что техника быстро устаревает. Что же, под находящимися здесь скриншотами авторы гордо написали: "486DX100, 25 кадров в секунду, а детализацию мы еще увеличим!". Люди два года трудились над engine'ом, предпочтя последний тщательной разработке сюжета и прочего гона.

По крайней мере сейчас сюжет **Crime Cities** ясен лишь в самых общих чертах: в конце 21 века всех преступников сплавляли в закрытые города, там начался хорошо вооруженный бунт, и теперь его придется подавлять силой оружия: летаем-стреляем. Главное — не точность симуляции летательного аппарата, а эффективное уничтожение врага. Шесть летал, шесть городов, сетевая поддержка восьми (как min) игроков. Главное — честное 3D, динамическое освещение, тени, состоящие из сложнейших 3D-моделей города (в настоящий момент — 50000 плоскостей), 65 тысяч цветов, механизм улучшения текстур при близком изучении объекта... И все это с минимумом затрат и без новомодных акселераторов. Чем создатели очень гордятся. Имя engine — PANI 3D.

Вторая важная для авторов задача — игра в "Интернете" при плохом соединении, низкой пропускной способности и больших задержках. Обмен информации между играющими машинами оптимизирован таким образом, чтобы привычного "из-за плохой связи мы не смогли вам сказать, что вас давно убили" не возникало...





Chasm: The Shadow Zone
версия 2.05

Над пропастью с шотганом-2

(ТОЧЕЧНЫЕ ТРЕХМЕРНЫЕ УДАРЫ ПО ПРИЗНАННЫМ АВТОРИТЕТАМ)

Все вещи на этом свете можно условно поделить на те, что не вызывают внимания вообще, те, что рождают интерес, и те, чья судьба завораживает. И мы, как кролики, ползущие к удаву, не боясь повториться, радуемся им своим печатным словом снова и снова. Забывая про пиво (даже), а иной раз и про ерша с лещом (бывает и такое), мы следим за развитием событий, радуясь и огорчась, негодуя и ликуя... Очень скоро, похоже (на правду), в сентябре выйдет игра Chasm: The Shadow Zone. **Случай в нашей практике беспрецедентный: появилась новая, еще более вкусная демо-версия, и мы вновь отдаем ей... на сей раз аж две полосы дефицитного журнального пространства. Не отдать было бы грехом. (А ведь выше еще и интервью с авторами игры, горячими украинскими парнями из города Киева, имеется — читайте, завидуйте, наслаждайтесь...)**

А дело все в том, что Chasm влияет (отрицательно) на наше трудовое сознание, нарушает дисциплину и вообще





всячески отрывает от основной работы (помните: ни дня без строчки?). Рецензируемая демо-версия функционирует в высоком разрешении, что фактически переводит ее в ранг "новых и настоящих", с нашей, разумеется, крайне снобистской точки зрения. Два принципиально разных уровня, шесть принципиально отличающихся монстров, шесть принципиально красивых видов оружия — и игровая картина становится все более законченной, а впечатление от нее — все более целостным.

Я не буду напоминать вам, что, как и отчего — постоянные читатели журнала осведомлены сполна (см. .EXE, #1'97, стр. 56), остальным же рекомендую задействовать фантазию, обозрев обильный урожай игровых скриншотов, взращенных на этих полосах нашими дизайнерами. Мы же пойдем дальше.

Высокое разрешение позволило еще раз убедиться (и насладиться сим фактом), что графика Chasm'a отличается *несравнимой* с любой другой игрой скоростью. И это при честном 3D-мире. Именно так — мире. Заполненном не только





стенами и монстрами, но и объектами. Пример: удовольствие бить стекла и фонари, наслаждаясь их трехмерностью, но не спрайтовостью, ожидает нас лишь в Hexen II. Прежде ради "всего трехмерного" такими вещами жертвовали. Оказалось — зря ленились. В Chasm совмещены полигоны со следами выстрелов на стенах и разрушаемыми объектами. В мире Chasm работают движущиеся конструкции и хитроумные механизмы. Бродя по Chasm-пространству, я улыбался болтающимся от ветра форточкам, осязал стекла, которые можно в любой момент разнести, и наталкивался на разнообразные трехмерные движущиеся объекты; однако эту скрипучую форточку, которую можно и нужно расколотить (потому что руки чешутся всегда), я видел только в реальном мире и в данной игре. Разумеется, в "Пропасти" обитают и проходы в, казалось бы, прочных стенах, которые надо простреливать. А в это время вокруг фонарей летают и жужжат мухи...

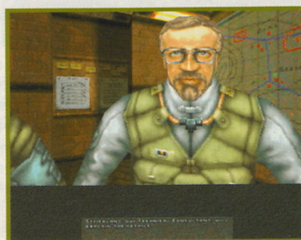
(Забавно, но именно на таких "мелких приколах" в свое



время вылез "Дюк", и, может быть, 3D Realms поспешила договориться с id о (пока мифическом) Quake 2 при наличии у Actiom Forms (так зовется команда разработчиков) engine'a, уже сегодня удовлетворяющего требованиям, чье соответствие Q2 еще не доказано.)

Engine Chasm вооружен по "последнему слову техники": динамическое освещение, сложные тени; оружие, которое держит в руках наш персонаж, по общередакционному впечатлению (хоть оно мне и не указ) сработано









сложнее, чем в любимом Q; процесс перезарядки шотгана или ракетницы — это песня!..

Мораль: не прыжками едиными жива трехмерность (хотя и это в наличии, без проблем), а серьезной, без скидок на "трудно" и "неважно" работой над графикой. Кстати, о прыжках. Наличие в настройках клавиатуры пункта "jump/swim up" наводит на мысль, что плаванье как вид спорта нам тоже будет доступно, хотя пока...

Давно и многими

обещанная, но впервые реализованная только в Chasm вещь — это, конечно, точечная чувствительность монстров к ударам. Манера поведения существа определяется тем, что именно ему,



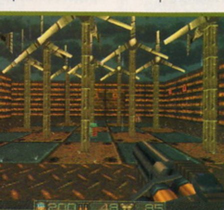
болезному, отстрелили. Если вы привыкли убивать самого слабого монстра самым сильным оружием, то вы, бесспорно, этого не заметите. Но в остальных случаях это производит сильнейшее впечатление. А поскольку в игре есть монстры, которым надо, например, целенаправленно оторвать голову, gameplay становится и сложнее, и заметно интересней.

Пока векторные монстры в шутерах в новинку, они хороши в любом виде. Количественные характеристики — вроде сложности движений и числа плоскостей — опять говорят в пользу украинской игрушки.

Другая, пока еще экстрасвежая находка (умные мысли порой приходят в несколько удаленных голов одновременно), виденная впервые лишь за неделю до новой демо-версии Chasm, — это брифинги, построенные на engine'е. Простая, но гениальная идея позволяет одновременно отказаться от гнусного видео и создавать прекрасные, сложнейшие межуровневые фильмы.

Еще одно отличие (с точки зрения большинства — в лучшую сторону) Chasm от Quake (а все сравнения, как им ни противься, вертятся вокруг лучшей игры прошлого года, — настолько хорош Chasm) — наличие вполне приличного автомэпа. Все же, руководствуясь картой, проще сориентироваться в достаточно сложных лабиринтах.





Осколки картины мира

— два принципиально разных уровня в демо-версии — позволяют сделать вывод, что художественных идей создателям не занимать. Уровни отличаются друг от друга настолько же, насколько каждый из них является законченным произведением; плюс безукоризненный подбор текстур (надо заметить, очень высокого качества и разрешения, к стене не стыдно подойти вплотную), плюс стиль, плюс редкая органичность связки "уровень-монстры-механизмы-ловушки". Приятно, что гады не просто телепортируются злобными пачками после включения очередного триггера, а вполне естественно приходят из открывшихся дверей или поджидают нас во всеоружии за новым поворотом. Причем телепортации как способа передвижения на уровнях пока не обнаружено. Обычно телепорты используются для затыкания логических "дырок" в дизайне уровней, и отсутствие таковых в Chasm связано с удачным дизайном карт.

Не обошлось и без новомодных веяний. Комната-ловушка, большая кнопка включает здоровенную спираль Архимеда — комната становится мясорубкой, оптимально подходящей к габаритам персонажа. Сам бог велел воткнуть в вентиляционные шахты здоровые вентиляторы — их вращение убеждает кого угодно в преимуществах настоящего 3D. И так далее и тому подобное.

Равнение на...

Рождается стойкое убеждение, что сотрудники Action Forms самым творческим образом переварили все лучшее, что есть в Quake, и, добавив сонмище оригинальных идей, создали новаторскую игру. Модель "клиент-сервер" оптимальна для





сетевой игры — и Chasm ее использует. Консоль удобна и нравится продвинутым игрокам — пожалуйста, но она занимает оптимальное по размеру (очень небольшое) окошко, не перекрывающее основную часть экрана. Эту мелочь по достоинству оценят те, кто играет по сети, когда время остановить нельзя.

Прелесть ситуации заключается в том, что в игре все сделано крайне аккуратно, не забыта ни одна мелочь. Нет и вопиющих проколов.

— Х.Мотолог

P.S. Хочется извиниться перед Action Forms за г-на Вершинина, в силу глубоких внутренних соображений назвавшего игрушку "этаким интересным DOOM'ом" (не по злобе, токмо по недомыслию). Надеюсь, я реабилитировал честное имя разработчиков, заткнувших по трехмерности за пояс всяческие Blood'ы, да и все Build Engine'ы вместе взятые.

P.P.S. Счастливых обладателей 3Dfx к выходу полной версии игры будет ждать соответствующий патч. Страшно подумать, вдруг он не только ускорит, но еще и улучшит?



OverLoaded?

Machine Hunter

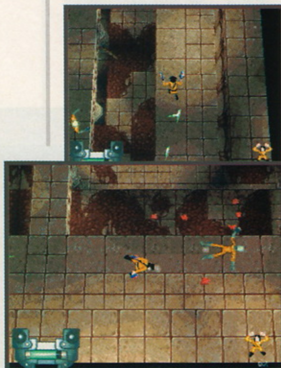
Как бы оправдываясь, говоришь, что такие игры имеют право на жизнь. Так или иначе, это заметно лучше, чем тот же ReLoaded (см. прошлый номер). И технически совершеннее, и просто интереснее. Хотя памятников ставить, конечно, не будем. Ни за какие гонорары. Бегает парнишка, руки растопырил, в каждой лапе по пистолету, из пистолета — лучи, монстры в ужасе. Да, а сам весь в пикселях, как будто умыться ему нечем было...

Вид сверху. Сугубо. Дело довольно дурное. Но компании Eurocom Development/MGM Interactive решили, что так надо.



Надеюсь, у них все получится, и полная версия будет работать в высоком разрешении. Потому как если у них этого не случится, то про **Machine Hunter** вы от нас больше не услышите. Первый взгляд выродится в слово прощания.

То же, о чем может идти речь сегодня, то есть первая демо-версия игры... ну, скажем, это существенно лучше, чем ReLoaded. Лучше, исключительно из-за своих 3D-интерьеров и, более того, благодаря очень сильному педалированию этой самой трехмерности.

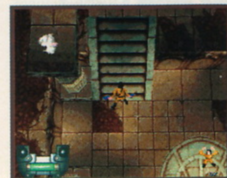


Несмотря на отсутствие у игрока способностей к прыжкам или любым другим действиям, отличным от стрельбы и блуждания, необходимость разбираться в мостах, этажах и лестницах усложняет игру, делает ее интересней и, по понятным причинам, — зрелищнее. Арочки, за которыми не видно ни меня, ни противника, добавляют в игру ощущение объема, который целебен для плоских по своему духу аркад. Добавляет жару наличие телепортеров, окончательно запутывающих и без того сложные лабиринты. Несколько лечит создавшуюся ситуацию наличие карты, подробно указывающей исследованную вами область, расположение на ней бонусов, врагов, тех же телепортеров...

При этом карта слегка примитивна, и разбираться в "проходах над проходами" по ней не очень просто. Другое развлечение, предлагаемое нам Machine Hunter'ом, — возможность переключать камеру. Выбор прост: либо мир вращается вокруг игрока, либо игрок блуждает по лабиринтам, вращаясь сам, как и предписано было дедами. И завещано?

Но не суть. Хотя, например, мне вращение мира вокруг моей личной оси импонирует. Играть удобней. Но в сочетании с наличием в этом мире противоположной точки зрения возможность переключаться между режимами — большая уступка со стороны Eurocom Development.

Несмотря на геометрически правильную трехмерность этажей, мостов и лестниц, сам персонаж и его ненаглядные монстры кажутся разлитой по полу лужицей пикселей. Если в зависимости от высоты они и масштабируются, то воспринимается это не слишком убедительно. Согласно российской театральной традиции, не верю! Положение отягчается несколько странно подобранными цветами и убогой стрельбой. Из заметных невооруженным глазом явлений отмечу способность персонажа стрелять в бок, не поворачиваясь. Кнопочки специальные отмечены. Такая вот, извиняюсь за выражение, "находка".



Тем не менее, даже то, что есть, динамично и забавно. Хотя ощущения довольно тяжелые. Во-первых, играя, в упор не понимаешь, что и зачем ты делаешь. Для головного мозга не оставлено никаких шансов. Во-вторых, некая серость палитры и тягомотность борьбы с монстрами убивают всю эстетику. В результате игра как художественное явление ("а иначе зачем?..") отличается известным аскетизмом и неким выпяченным примитивизмом.

Результат налицо: нет детской радости при виде бонусов и спасении заложников. Лишь вздох облегчения при попадании на очередной уровень. Можно поиграть — тем, кому такие вещи интересны. По жанру же случилась чистейшая приставочная (и то верно, на SPS и Win'95 игра выйдет одновременно) стрелялка от первого лица, умасленная спасением заложников и свободная от иной зауми. Этакая невыносимая легкость бытия.

Судьба игре предстоит тяжелая. Во-первых, ее предстоит сильно довести до ума — так, чтобы впечатление, будто engine'ы лабиринтов и той части игры, что связана с монстрами и объектами, создавались людьми, ни разу между собой не разговаривавшими, все же было побеждено.





Пусть поговорят, цветовую палитру хотя бы согласуют. Во-вторых, надо что-то делать с разрешением и пикселизацией. А то как-то несолидно получается. И уже потом начинать играть. Задел есть, можно склепать много разнообразных помещений, начинить их эксклюзивной мелочевкой, позаботиться о нашем счастье.

Поскольку большую часть игровых наворотов создатели от нас утаили (это заметно), мы обречены ждать. Кайф таких игр как раз в приборах и бонусах, а их пока мало. Придет время — увидим. Что до сетевой игры в версии Win'95, то это явление не новое и дополнительное, плохие игры не спасающее.

— Х.Мотолог



Запишемся в бомбисты

Atomic Bomberman

Нет ничего полезней, чем хорошо забывать старое. Короче, где Digger 3D на engine'е от Unreal? Нет пока. Не беда, скоро появится Atomic Bomberman от Interplay, тоже не самая новая игра. В момент рождения Sega MegaDrive (номер один, нихт два) игра переживала свою вторую молодость. И с тех пор жила насыщенной жизнью, в разных своих версиях добираясь до PC. Скоро доберется опять.

Игра подзабыта тщательно, поэтому можно смело напоминать, в чем она состоит. Благо, места потребуется немного. Пара (трио, квартет, квинтет, ансамбль — нужное подчеркнуть) панков в скафандрах бегает меж камней, закладывает бомбы и пробивает в стенах проходы, чтобы наконец встретиться и обняться. То есть побрататься. Братание заканчивается убийством одного или самоубийством другого. Вот и вся песня.

Игровое поле состоит из стен, в которых можно успешно пробивать проходы, и камней, за которыми можно прятаться от взрывов. Ясное дело, на месте взорванных стен изредка обнаруживаются бонусы. Они могут увеличивать эффективность взрыва, позволить игроку не ждать очередной бомбы, а откладывать их столько, сколько душеньке угодно, пинать свои и чужие бомбы ногами, превращая их в наступательное оружие... Давние традиции игры Bomberman позволят разработчикам к выходу полной версии подкинуть играющим большой выбор дополнительных — приятных или не очень — возможностей и тем самым разнообразить монотонный, на первый взгляд, процесс взаимного уничтожения.

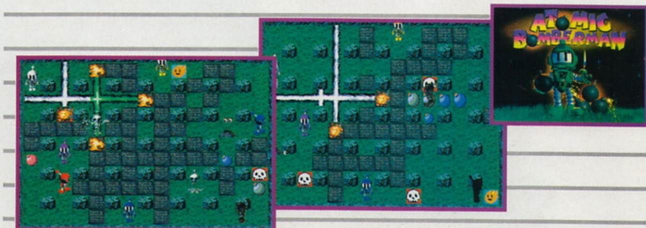
Единственным очевидным достоинством игры является ее увлекательность. Необоснованная, неизмеримая и неповторимая. С живым противником можно играть не просто часами, а до потери сознания. Тут нет места для объяснений. Просто, единожды проникнувшись духом игры, можно до конца своих дней изучать побочные эффекты вроде цепной реакции взрывов, вырабатывать стратегию и тактику, осваивать стиль игры противника, совершенствовать свой. Игра real-time, но при этом достаточно нетороплива и размеренна, так что есть место и для мозговой активности. Реакция и сообразительность также не пропадут, так что остается лишь спокойно дерзать, убивая годы на эту до крайности странную игру. Для непосвященных, конечно.

С такой историей и с таким навязчивым геймплеем о графике можно и не думать. Спасибо хоть на том, что разрешение экрана 640x480. Персонажи и объекты за десять лет существования стали рендеренными и выглядят трехмерными. Эффекты взрывов красивы на все 256 цветов. Правда, не очень ясно, зачем при таком аскетизме DirectX, но сегодня от этого почти никому не больно. Забавно, что графику можно настраивать, вплоть до включения режима а-ля SNES. Звук, как говаривал один мой знакомый, звучит. То есть звуковые эффекты столь же изысканно достаточны, как и графика. Полностью соответствуют игре, ее стилю...

Но, повторюсь, главное во всей этой истории — возможность реанимации неистребимого русского общинного духа.

Помимо того, что можно играть вдвоем на одной клавиатуре и/или нескольких геймпадах, в нашем распоряжении модемы, локальные сети и, безусловно, "Интернет". Вперед, бомбисты! Вам еще и редактор уровней дадут...

— Х.Мотолог



POD

Cheat-коды

Введите во время гонки:

LABEL — имя водителя под каждой машиной
GARAG — восстановление повреждений

Гонки на зеркальных трассах

Отредактируйте файл "UBI.INI", находящийся в подкаталоге "UbiSoft" каталога Windows 95. Найдите в файле строку "[POD2_0]" и впишите туда нижеследующее:

[POD2_0]
Tonneau=181 109 119 111 143 8 147 90 146 160

Убедитесь, что другой строки с таким же началом не существует. Результат "терапии": при следующем запуске игры будет доступна кнопка, включающая зеркальные варианты любой из трасс.

Helicops

Cheat-коды

Во время игры нажмите "/" и введите:

WIN — победа на текущем уровне
CLOAK — включение/отключение ограничения по времени
REGENWEAP — восстановление оружия
REGENDAM — восстановление здоровья
REGENALL — восстановление всего, что только можно восстановить (в вашем вертолете)
IRONMAN — бессмертие
IRANGE — бесконечная дальность стрельбы

Perfect Weapon

Cheat-коды

Во время игры нажмите "Enter" и введите:

GMPETE — весь инвентарь
GMBIGH — увеличение головы персонажа в несколько раз
GMBORG — превращение героя в киборга
GMNORM — обретение нормального вида
GMKILL — враги бегут, и кони наши быстры
GMGODM — бессмертие

Коды уровней

DBDBBABA
ADDCAADC
ACBABBCC
ADDDCACC
DDBDBBCA
CCDBCCDA
AADBDDAC
CADDCBCC
ADAABADB
BADDBBBC
ABBDADDA
DCADCAAC

Pandemonium

Cheat-коды

Введите во время игры:

AOIMFPIJ — максимальное количество жизней, возможность воздействия на врагов огнем
AOEMDPIJ — максимальное количество жизней, возможность замораживания недругов
AOMMHPIJ — максимальное количество жизней, "сжиматель" врагов

Коды уровней

OMAAEBIA
NAABEBAI
ENAIAKBI
PEIAIBBA
KFCACICE
AFICBAIM
NGIAIBJJ
EHIIAKAC
NIIAIBKB
AHICBAJE
LOCACMGI
KACACIIM
OAIAIDLB
ELIIAODC
OEIAIELJ
OGIAJEEB
AHMCBCMD
AJECBDEF

АРО

Мы собирались посвятить эту игру женам и детям. Однако посвящение им этой адской дозы беспринципного и жестокого аморала вряд ли такая уж хорошая идея...
Patrick Buckland,
Neil Barnden

Давить по-крупному

Game.EXE
НАШ ВЫБОР

Я располагаю сведениями, что карбамид (carbamide), который в нашем сознании прочно связан с ксилитом (xylitol), большой и малой энциклопедиями именуется не иначе как "мочевина". Кроме того, я точно знаю и хорошо вижу, что великая и могучая лондонская SCi (Sales Curve Interactive) и руководимая ею Stainless Software очень торопились выпустить **Carmageddon** в июне, как и было обещано. Вот вам две правды. Какая из них более ценна для матери-истории — разбирайтесь сами.

Как и с чего начать?

Загадка. Мука. Терзание. То ли написать, что Carmageddon по своей энергетике, совершенству и влиянию на общество можно сравнивать лишь с первым DOOM'ом, то ли отчеканить, что симпатичная, но сырая (очень медленная) SVGA-графика существующего релиза начисто лишает нас (формально присутствующего) высокого разрешения?.. А может, стоит разложить по полочкам всю "кривость" этого SVGA?.. Или ограничиться в целом правильной формулой: игра спокойно живет, здравствует и побеждает даже в 320x200?

Маета...

Бог его знает. Ситуация отягчается тем, что среди читателей могут обнаружиться пришельцы, вообще не знающие, что такое Carmageddon. Ну не в курсе товарищи, путают великую игру с любимой мною и прочим интеллигентным народом минеральной водой "Кармадон"! Для таких предумышленно: Carmageddon, товарищи Чужие, это культовое творение мастеров из Stainless Software (издатель — SCi), уже запрещенное к продаже во многих английских магазинах и существующее в специальных оскопленных версиях. Это новейшая автомобильная НЕ-гонка. Автомобильная — потому, что машины можно менять, модифицировать, но в любом случае они будут чем-то напоминать обыкновенные (и не очень) автомобили. Не-гонка же — потому, что к финишу приезжаешь всегда первым, причем приезжать вовсе не обязательно.





Расклад сил такой: населенный пункт с дорогами и сопутствующими инженерными сооружениями. По произвольному принципу на некоторых перекрестках расставлены чекпойнты, а на карте проложена трасса. Дабы трасса была заметна не только на карте, соответствующая ей часть дороги огорожена хлипкими и не очень ограничителями. По территории, на которой проводятся соревнования, бегают зрители-шизофреники-камикадзе (несколько сотен), тусуется несколько полицейских машин, соревнующихся — шестеро. Если вы собираетесь, строго следуя трассе, аккуратно всех обскакать и прийти к финишу как можно быстрее, то эта игра — НЕ ДЛЯ ВАС. Правильно ее таким как вы продавать запрещают. Играйте-ка лучше в "Формулу-1" (спросить г-на Ламтюгова).

Потому что здесь и сейчас все по-другому.



Правила игры

Нас ограничивают три простые, как в жизни, вещи: бытие, время и деньги. За деньги нас быстро и легко починят. Время не купишь. Но, соблюдая немудреные правила игры, его можно получить в комплекте с деньгами.

Правило первое: белое не носить. Нет, это из другой оперы. Вот: pedastors = points. То есть: девочки в топах и мини-юбках, бабушки на костылях, солидные бизнесмены при галстуках и другие спортсмены прогуливают себя вдоль трассы именно для того, чтобы мы (красиво) размазали их по асфальту и получили свои несколько сотен очков и несколько секунд дополнительного времени (на дальнейшую жизнь).

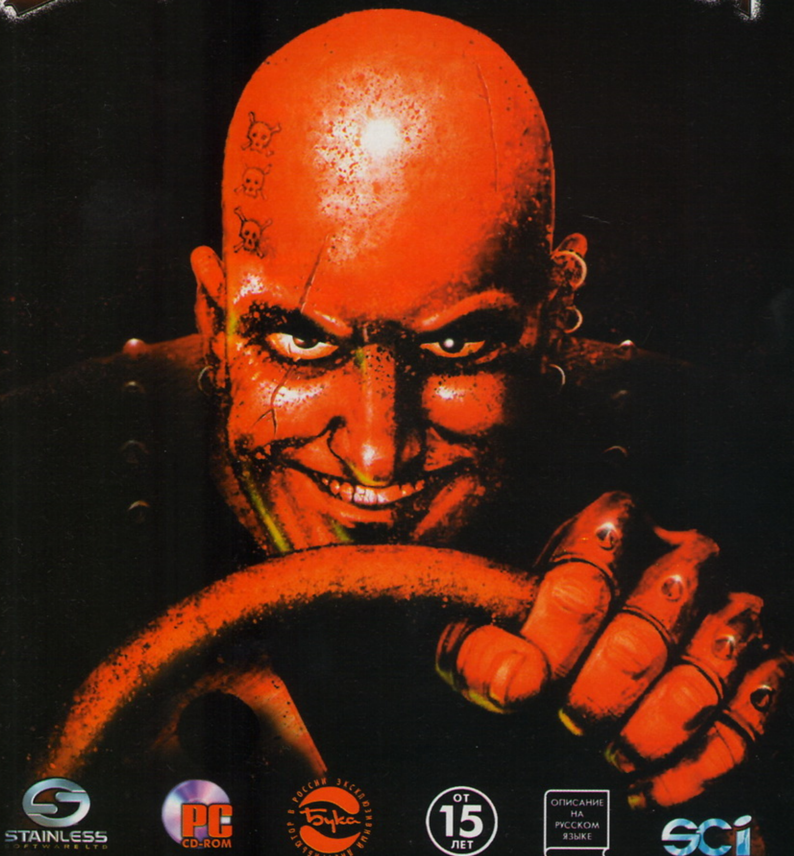
Правило второе: красота спасет мир. Все знают, что сделать сальто в воздухе, да еще и с полным переворотом вокруг собственной оси — это, простите за грубое слово, круто. Но в Carmageddon, как в истинном симуляторе фигурного катания среди сбежавших из "Кащенки" психов, вам за такой подвиг отвалят несколько тысяч очков (плюс время). Причина будет написана на экране: "за артистизм" (если вы сделали это стильно), "за такой-то кульбит" (если вы умудрились сделать это технично).

Правило третье: звезда на сцене должна быть одна. Двум медведям (а уж тем более — шести) в одной берлоге не ужиться. Зачем вам на бампере шипы? Очки, время, слава.

Не забываем про полицию. Полицейские машины очень прочны и очень назойливы. Эти броневики явно настроены против нашего счастья. Но мы за него поборемся.

Целей три, на выбор. Или убить всех (до одного)

CARMAGEDDON

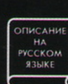



















прохожих, или всех соперников, или доехать до финиша. Принципиальны получаемые деньги. Успешное прохождение трассы увеличивает ваш рейтинг, и вам становятся доступны новые трассы и новые уровни модификации машины. Слишком примитивные трассы будут для вас более недоступны. Двигаться только вперед! Марширен, геноссе!

Мир, каким мы его знали

Этот мир подходит к концу. Но в нем кое-что остается. Можно, отключив монстров, гулять по миру Quake и интересоваться архитектурой.

Уровни, трассы (или как это назвать?) — произведение, отдельное от Carmageddon как игры. В них сконцентрировано плохо скрываемое безумие разработчиков. Уровень — клочок местности, обычно городской, возможно, сельской, вероятны какие-то пляжно-портовые вариации, бывают некие невнятные подземелья, много всего...



Кататься по дороге не обязательно. Любой фрагмент уровня может быть вами исследован, если вы только сможете туда заехать. Можно плавать под водой. Ездить по горам. На некоторых трассах раздражают рельсы. Мир полон безумных конструкций, мосты часто разрушены, много пропастей и препятствий, которые приходится штурмовать с разгона. Полет — нормальный способ передвижения в данной игре. (Жаль подкрылки не выпускаются.)

Психи-дизайнеры целенаправленно издевались над нами. Дорогу между двумя чекпойнтами порой можно просто срезать. Ужасную конструкцию, рассчитанную на бешеные скорости или безумные прыжки, можно просто объехать, даже не можно, а нужно. Не паниковать. Думать, изучать карту. Нормальные герои всегда идут в обход. См. поведение компьютерных соперников. У них есть чему поучиться.

Мир сей разрушаем. Небоскреб с землей не сравняешь, но фонарный столб или светофор — пожалуйста.

Все. Ни слова больше ни о прыжках по крышам, ни о трубах, по которым сливаются токсичные отходы, ни о тихих финских деревушках и живущих там лыжниках-первопечатниках.

Только о важнейшей детали: в Carmageddon законы физики, пусть и чуть подправленные, скрупулезно выполняются. И это относится не только к тому, что наши полеты зависят от начальной скорости и угла, под которым мы отрывались от матери-земли, но и к тому, что рассекать по асфальту и крутиться волчком на траве — не одно и то же. Грязь — это грязь, снег — это снег, а вода — это вода. Запомните это. Сочетание "покрышки-поверхность" просчитано без дураков.

Машины как пуп земли

Некоторые из автомобилей выбитых насмерть противников становятся вам доступны. По мере совершения подвигов можно собрать приличный автопарк. Самое приятное — это разнообразие. Объекты коллекционирования варьируются от тачки времен рассвета автодела на заводах Форда до откровенно гоночных творений, украшенных подозрительными шипами. От грейдера и эвакуаторской машины до "жигуля" на колесах от самосвала. Машины обустроены согласно нравам сверхжестокой гонки — винты для сверления соперников, ножи-секаторы и другие гестаповские штучки.

Каждый автомобиль можно модифицировать. Тут все однообразно, модификация не зависит от авто. Менять можно средства нападения, двигатель и броню. Спекулянты предложат вам пять уровней улучшения, нещадно сдирая деньги за хорошую жизнь. Несмотря на то что ни цена, ни изображение двигателя пятого уровня не меняются в зависимости от автомобиля, на который вы его ставите, скорость грейдера и "Феррари", на который оный будет "проинсталлирован", будут заметно отличаться.

Индивидуальные особенности каждой машины очень заметны, их легко прочувствовать. Есть сверхпрочные тяжелые броневики, есть гоночные болиды, порывающиеся на прямых участках оторваться от земли при легком нажатии на газ. Привыкайте, выбирайте, наслаждайтесь.

Кажется, наступил психологический момент для ужина. В том смысле, что пора сказать, что все управление этим сложнейшим автосимулятором укладывается в несколько клавиш: право, лево, задний ход, газ, ручной тормоз и принудительное снижение передачи (коробка, вообще говоря, автоматическая). Нормальный тормоз порушен и отсутствует. Так что в Carmageddon, выражаясь в терминах ПДД, используется только аварийное и экстренное торможение: ручник, стены ближайших домов, героические тела никогда не случайных прохожих.

Свобода выбора

— это и есть Carmageddon. Свобода выбора маршрута: тупое прохождение трассы от чекпойнта к чекпойнту считается моветоном. Свобода выбора между гоночным болидом и адским трактором. Гоночная игра, в которой никто не обращает внимание на занимаемое в гонке место, — не нонсенс, а Carmageddon. Вы никогда не поймете, приехали вы к финишу первым или катитесь последним. Вернее, никто из компьютерных персонажей финишем не интересу-

сегодня на арене единственный и неповторимый симулятор фигурного катания. Шестерка уникальных авто выступает под музыку группы Fear Factory. Prosit!








ется, а заветная цифра (места по порядку) нигде не показывается.

Любую трассу можно (пока ваш рейтинг не стал для нее слишком велик) пройти сколько угодно раз, а можно — в упор проигнорировать. Гонку можно прервать за неинтересностью, и этого никто не заметит. Наверное, именно на этом месте надо сказать, что сейвиться во время гонки невозможно. Это правильное решение не позволит сделать из игры "трусливый Дуум" для ламеров, сохраняющихся после каждого убитого монстра.

На трассе вас всячески стимулируют к уклонению от предписанного маршрута. Скопления бонусов наблюдаются именно вдали от нехоженых тропинок. А бонусы в игре стоят обедни. Это и очки (деньги), и заветное время, и дополнительные приятности вроде бесплатного восстановления, заморозки противников, ускорения и многого другого. Попадаются и вредные бонусы, но это редкость.



Графика etc

Эта сторона игры действительно ставит рецензента в сложное положение. По крайне мере, при отсутствии 3Dfx Pentium 200 с 32 мегабайтами памяти не позволяет относиться к высокому разрешению серьезно. Хотя трехмерный мир и сложнейшие модели машин, которые очень натурально корежатся, выглядят в этом разрешении, как конфетки. Спрайтовые прохожие (коровы и проч.) изредка попугивают пикселями, но поскольку в игре все происходит очень быстро, свою задачу (стать лужами крови) они выполняют.

В низком же разрешении все "на пять". При достаточном количестве памяти мы сможем насладиться роликами пройденной гонки (в любой момент можно остановиться и прокрутить видеомагнитофончик, настраивая различные варианты внешней камеры, чтобы получить побольше удовольствия от изучения картины событий). В частности, присутствует так называемая Action Tracking-камера, отличающаяся прямо-таки киношным драматизмом: "шел прохожий — хрясь — пополам".

Однако есть несколько соображений. Во-первых, в низком разрешении Carmageddon вполне играбелен, и все такое. Во-вторых, пойдут патчи, апдейты, и авось в высоком что-то и ускорится. В-третьих же, есть и 3Dfx. Главное — графика идеально отвечает духу игры, и все на своих местах. Тормозной след и размазанная по стенам кровь. Прыжки-перевороты. Снесенные светофоры и девушки в купальниках, расплющенные по дороге славы. Мне адекватно.

Естественно, не обошлось без солидной сетевой поддержки. Но почему-то только IPX. Видимо, и эта проблема будет решаться патчами (как же без "Интернета"?!). Но — семь разновидностей игры по сети. От наивных гонок до соревнования по количеству уничтоженных прохожих с достаточным количеством промежуточных вариантов. Особая прелесть игры по сети в том, что модифицировать машину можно, не отходя от кассы. Ну и не стоит забывать о живых противниках. Это самое главное.

Звук в игре полностью соответствует игровой обстановке и самому духу игры. Визг тормозов и грохот столкновений добавят азарта. Пусть крики прохожих не смягчат вашего сердца. А прекрасная музыка (в строго определенном смысле) от Fear Factory его только ожесточит.

Формально

36 трасс, два с половиной десятка автомобилей, дополнительные трассы для сетевой игры. Самая жестокая игра года, по сравнению с которой шутеры обладают просто приставочной добротой. Кровь, кровь, поклонение смерти...

— Х.Мотолог

P.S. Российская фирма "Бука" аккуратно перевела инструкцию к игре, сохранив ее юмор, но избавив от ненормативной лексики. На нашей родине возрастной ценз — 15 лет. Как у вас, дорогой читатель, с этим вопросом?



Системные требования: *Pentium 75, 8 Мбайт RAM (DOS и минимум возможностей), Pentium 150, 16+ Мбайт RAM (Windows 95, сетевая поддержка, SVGA и Action Replay), 4-скоростной CD-ROM, SVGA-видеоадаптер с 1 Мбайт памяти*

Carmageddon

★ Stainless Software
★ Sales Curve Interactive

85%	ГРАФИКА
90%	ЗВУК
100%	СЮЖЕТ

ИНТЕРЕСНОСТЬ **95%**

Game.EXE НАШ ВЫБОР

Птичий полет, или Повод для хорошей графики

А вперед, урча, неслись машины. Грязные, вонючие машины...

*С одной стороны — Пироговское водохранилище, комары и пятнадцать метров за чашкой кофе и новой пачкой сигарет. С другой — серьезный подход к работе: отказываешь себе в жизненно необходимом кофеине и никотине, читаешь старые новости, дабы сличить обещания с действительностью. Позвольте представить: Psygnosis (что-то знакомое, не так ли?), ClockWork Software, **Rush Hour**...*

Что, в свою очередь, означает: новая культовая игра для поклонников мини-машин, вида "сверху" (из боевого геликоптера "Черная акула" или дельтаплана с моторчиком?), ненавязчивых, но затягивающих развлечений, хорошей графики. Знаменье победы 640x480 над PAL и NTSC и, как следствие, — локальная виктория PC над приставками. Как говорится, спасибо за наше счастливое детство, если, конечно, симуляторы не воспитали из вас жесткого сноба. У очень солидных людей описываемая игра вызывала детский восторг, а несчастный обладатель 3Dfx с криками "Я помню, она в списках, она в списках!.." убежал качать нужный патч.

Он имел в виду список игр с потенциальной поддержкой этой жирной карты.

Это показатель.

Это критерий.

Светлой памяти DeathRally и RaceMania (родные мои) посвящается. Но сделано при поддержке пацифистов и на деньги Greenpeace. Ландшафты еще лучше, чем в полузабытых играх. Псевдоним Rush Hour, иногда применяемый публикаторами для наведения тумана, — Speedster (дитя переименовали в день родов). Так что не ломайте голову — это одно и то же.





Убил комара (сразу восемь штук), но за кофе пока не сбегал. Поэтому разовью исходные рассуждения: Rush Hour превзошел ожидания и обещания, и мне предстоит собрать волю в кулак, чтобы вновь писать об автогонках, несмотря на всю потенциальную сложность этого занятия.



Нечего тут рецензировать! Две, нет — ТРИ полосы скриншотов! Крупно! Дюйм на полтора. Нет, два дюйма на три каждый и один большой на полполосы!

Rush Hour — это НЕ автогонка и НЕ аркада, из пяти клавиш управления одна явно лишняя.

В игре НЕТ никакой стрельбы, но достаточно агрессии. Вы подрезаете, вас зажимают, и даже угроза повреждений не заставит меня (вас) предпочесть торможение красивому столкновению. Напористый AI управляет нетрезво и устраивает в узких местах трассы настоящие свалки, подлинные родные заторы! Дымящиеся машины хуже управляются, и игра становится все интересней и интересней (для тех, кто доедет до финиша).

Два десятка комаров (мертвых) окружают меня. Куплю фумигатор, вот те крест! На чем я там остановился? Насчет ручного переключения скоростей обманули — нема его. Насчет выбора машин, отличающихся своими характеристиками, — чистая правда. С самого начала — восемь штук, и я бы не стал исключать возможность каких-нибудь бонусов (так и есть — всего будет 16 экипажей).



Для того чтобы не устраивать соревнований между ужами и ежами, создатели игры поделили все автомашины на Maximum Speed и Heavy Metall. К первой категории относятся предметы, внешне напоминающие классические творения "Порше", "Феррари" и им подобные, ко второй — всевозможные курьезы вроде джипов, Monster Truck, пляжного багги... Машины из первого замеса в некоторой степени быстрее (забавно, что, в принципе, не жадная компания Psygnosis сэкономила на официальном лицензировании, и гоночные машины названы некими условными наименованиями, без использования торговых марок), зато из второго — веселят и греют душу. Любители жить поперек и всего непропорционального меня поймут, лишь представив столкновение багги и "монстра" на узкой городской развязке, перегороженной неуместными бетонными конструкциями.

Собственно характеристики машин нигде не записаны, и определяются "на глазок". Подбирать машину по своему вкусу и настроению можно долго,











примеряясь и осваиваясь. Специфика игры такова, что это не недостаток, а скорее достоинство. Объяснение для тех, кому авторы адресовали игру (от 12 до 18; но это неправда, мне вот... а я... все равно...), таково: ну, по приколу, катит, понимаешь...

Чудом выжившие комары рассказали своим братьям, что тут убивают. Мне стало полегче. Может, и не надо покупать фумигатор? Зачем он мне зимой будет нужен?.. Но пора — о главном. Трассы Rush Hour и графика Rush Hour — это, в сущности, одно и то же. Не ясно и не важно, что причина, а что следствие. Если бы это не было 3D, это не было бы Rush Hour, то есть не было бы так мило и захватывающе. И наоборот, если бы сей engine применили для изготовления кольцевых гонок, то его никто даже не заметил бы.

А так — заметили! И благословили! Обливаясь горючими (или горячими?) слезами. Плача, наблюдая, как едущий впереди катится по мосту, под которым едем мы. Как камера, паря, аки птица (разумеется, стальная), демонстрирует прелести окружающей среды, избранной авторами в качестве бэкграунда. О мосты! О арки! О подъемы и спуски, горы и долины! О мышь! (Впрочем, это уже из доктора Ч.Л.Доджсона и не по теме.)

Трассы проложены где попало: то в городе несколько кварталов,



полных мостов и развязок, перегородили бетонными блоками в порядке настолько произвольном, что карта трассы напоминает плод трудов графопостроителя во время десятибалльного землетрясения, и если не присматриваться к всплывающим знакам поворота, то можно запросто расколошматить машину о подлые тупики; то попадаются какие-то полупроселки с мостами (опять) над реками; наконец, трассы проложены по каким-то островам, соединенным (вы угадали!) мостами, — то Аляска какая-то, то...

Гоночные магистрали (мне нравится это звонкое слово) строились, несомненно, из эстетических соображений. Количество поворотов и их закрученность максимизировались. Даже у компьютерных игроков порой кружится голова от таких дел, а что говорить про нас, грешных, слабых и болезных? Хорошие трассы! Даешь!

Но красиво. Интересно. Что нам важнее: точная копия Сильверстоуна или кайф по жизни? Маленькие машинки дают скорее эффект отсутствия, чем эффект присутствия, но эффект отсутствия — это ОНО!

Опять же трасс много...

Позвав подкрепление, они вернулись. (Хуже собак, право слово, собаки меня никогда не кусали. Все же куплю фумигатор.) Есть несколько десятков слов, которые приходится повторять, расписывая устройство автогонок. Надо эти слова высечь в виде отдельного файлА, дабы вставлять в нужное место автоматом. Итак: всем ясно, что такое чемпионат. Для тех, кому лень париться, есть и single race. Выбрали трассу, выбрали машину — и давай проводить разведку боем.

И тут понимаешь, что от уровня сложности (три штуки) зависит ваша скорость, скорость, скорость!.. Что каждая кочка сказывается реалистично, что в твоей "Формуле"... Что игра не так уж и примитивна... Главное — дух соперничества, а не вид из кабины.

Кроме того, человек — сам себе лучший противник. Пожалуйста — time trial. Но другой человек — еще более лучший противник! Делим экран пополам, и... Сразу вылезает НО. Для дележки экрана придется обзавестись хотя бы одним джойстиком, геймпадом или, в худшем случае, рулевым колесом. За одну клавиатуру двоих игра не сажает, причем без видимых причин — управление можно настраивать, как душе угодно. Хотя, в силу ряда причин, геймпад не помешает и в сольном заезде, есть в нем что-то, близкое духу игры.

Достойна отдельного обсуждения идея управлять мини-машинами с помощью руля. Этот вариант предназначен для жаждущих максимального реализма...

Редкая и ценная соревновательная настройка — включение-отключение чекпойнтов. Вещь уникальная на фоне тривиального автотормоза (также присутствующего в Rush Hour).

И все же это чепуха. Главная настройка в игре, независимо от вида соревнований, — это HiRes и максимум детализации. Тут сбываются мечты идиота, а в низком разрешении ценность игры не столь заметна и тянет на все тот же DethRally. Правда, без огня и крови.

Когда номер будет отпечатан, Пироговское водохранилище либо высохнет, либо выйдет из берегов и соединится с Тихим океаном, а комары-подлецы останутся. Все лучше, чем наоборот. Всегда обещаю такие игры не стирать. Почему-то не получается, но вам советую попробовать изыскать место. Все же отличная вещь. Красивая и приятная. И нечего тут огород городить. Лучше дать скриншоты покрупнее. На три полосы. Некоторым людям эта игра не понравится никогда. Но те, другие, которые нашли в себе силы дочитать текст до этого места, определенно могут мне поверить — это то самое, чего так ждали с момента, когда 640x480 стало нормой жизни. И не надо суперидей. Достаточно хорошо работать. Как это сделали ребята из ClockWork и Psygnosis. Так, чтобы громкость двигателя, звуков столкновения и всех остальных эффектов регулировалась раздельно.

— Х.Мотолог

Системные требования: *Pentuim 60+, 8 Мбайт RAM (лучше 16), 2-скоростной CD-ROM, 2 Мбайт на HDD, Windows 95*

Rush Hour

★ Clock Work Software
★ Psygnosis

91%	ГРАФИКА
80%	ЗВУК
85%	СЮЖЕТ

ИНТЕРЕСНОСТЬ **85%**



Таким должен быть каждый!

Пенсионеры в трамваях говорят о звездной войне...

Люблю аркады за концептуальность. Только представьте себе: четыре уровня сложности; на самом что ни на есть "easy" доступны лишь два эпизода, миссий поболе десятка в каждом, но коротеньких; зато на "extreme" вы получите все, что только есть в игре, однако и стрелять в вас будут так, что мало не покажется.

*Но я, кажется, забыл представить: **Extreme Assault** от немецкой Blue Byte. Впрочем, что это я? Вы уже знакомы. Аккурат в прошлом номере был "Первый взгляд", посдержанней в чувствах и поменьше объемом. Это объяснимо — демо-версия была совсем куцей, а финальный вариант, любезно переданный нам разработчиками, так и просится на прилавки магазинов, хотя и не содержит нескольких эпизодов — до полного счастья.*

Словом, не игра, а конфетка. Игра — от и до. Ни тени сомнений. Ни полслова претензий. Хотя, пожалуй, в том виде, где ни тени и ни полслова, на многих машинах будет подтормаживать. Но, право же, это должно и нужно простить...



Он висит над свежей пашней

Разумеется, неопознанный летающий. И все талдычат: пришельцы, пришельцы, мол, надо бы освободить родную планету. Надо бы. Но судя по игре эти чужие освоились почище аборигенов. Типичная миссия: спасти трех заложников, разгромив пару десятков транспортов, охраняемых десятком танков, поддерживаемых полудюжиной вертолетов и таким же количеством сторожевых башен. Враг солидно окопался. Но нам от этого только приятней. Как ни крути, а стрельба — на клавише "Ctrl".

Когда попадаешь в подземелье, понимаешь, что окопались злыдни почище, чем... Но это не важно. Как не важно и то, почему, когда, зачем окопались, кто виноват и с какой стати вы один такой мужественный, а напарника дают на одну миссию из двадцати, боеприпасов вовремя не подвозят, Москве 850 лет, зарплату не платят, и где найти того, кто говорил, что будет легко, чтобы дать по морде и восстановить справедливость.

Потому что все это сказочки. Сказки пусть бабушки рассказывают. Я же перейду к существу проблемы.

Вертолет...

Штурмовой вертолет — страшная сила. Особенно, если не размениваться на симуляторы, а оставить все так, чтобы играть было веселее, и на эффекты не размениваться, опасность столкновения с елками не преувеличивать, жизнь восстанавливать в процессе боя, — тогда можно без посадки и заботе о топливе (нет в игре такой заботы) пройти на счет "раз" полтора десятка миссий и ухлопать полторы сотни врагов.

Почувствовать моральное (а может, и аморальное) удовлетворение во всей его красе. Но это от стрельбы. Собственно вертолет хорош только тем, что летает. Причем ударить по ручке газа вам не дадут. Желающие разогнаться должны самым пошлым образом лететь вперед, это их единственный шанс. Зато уплачена дань суровым законам жанра: вертолет способен к стрейфу, и комментарии, я полагаю, излишни.

Но нас интересуют не столько летные свойства агрегата (уж больно все просто), а боевые. Пожалуйста. Ракеты самонаводящиеся. Один основной вид (боекомплект — до семи штук) — и жуткие повреждения, фейерверки, смерть чужой боевой техники в довольно внушительном радиусе окрест стержневой цели гарантированы. Боекомплект ограничен в принципе, и в связи с острой дефицитностью товара затариться под завязку почти невозможно.

Бомба, не атомная — но smart. Крута до невероятия... Даже не бомба, а внушительных размеров кассета одновременно запускаемых самонаводящихся ракет. "Внушительных размеров кассета" — это не меньше двадцати штук, что гарантированно выжигает врага от Москвы до самых до окраин на горизонте. Встречается сия вещь очень редко, но как же помогает в тяжелую годину!..

"Пушка по умолчанию" — штука хилая и неясная — в реальных условиях не применяется и обсуждению не подлежит. "Пушка покруче" стреляет очень красиво и куда эффективней своей товарки, при наличии отмеченной цели























в определенных пределах корректирует огонь (очень действенно). Дальность стрельбы невеликая, что делает ее почти идеальным оружием ближнего и среднего боя. “Пушка лазерная” отличается дальнобойностью, большей кучностью стрельбы, большей убойной силой, но меньшей скорострельностью и отсутствием средств самонаведения. Есть и еще одна пушчонка, патроны для которой в большом дефиците, но зато... Пусть это будет приятным сюрпризом.

По сути наш вертокрылый друг является летающим танком. К взрывам и столкновениям он, конечно, чувствителен, но деревья (далее в тексте — “елки”) валит безмятежно, в дома врезается без особых видимых... Практичная получилась машина. Зовут Sioux AH-23.

...и танк

И имя его — T1. Звучит почти как “кирпич”, но разве не в этом сермяжная танковая суть? Выглядит весьма забавно: приемистый тяжелый танк, ощетинившийся пушками и ракетами, прилепленными непосредственно к корпусу. Некий идеализм такой конструкции оправдывается изяществом пуска ракеты, в результате чего танк не уступает вертолету по красоте данного военно-полевого эффекта при включенной внешней камере.

Как это принято у танков, T1 не летает. Но зато, как это принято в нашем жанре, легко... стрейфится. Что ж, бывает. Не симулятор, поди. И мы — явно не графья. Тем более что движется это чудо техники довольно медленно, а уж в горку — просто еле-еле. Но танк. С бронею уральской ковки, чья толщина вызывает искреннюю симпатию.

Самое трогательное: все оружие танка позаимствовано у вертолета. Отличия лишь визуальные (те же лучи — из другого места), остальное — копия.

Жизнь и битва

Если в случае с плохой игрой сказать особо нечего, и текст срастается в неподеленную на абзацы ругань, то здесь язык жаждет раздвоиться и теряется с собственных хитросплетениях, так что змеи со своими проблемами отдыхают. Кроме отличнейшей (см. ниже) графики Extreme Assault выделяется еще и очень пристойной играбельностью.

Впрочем, “пристойная” — не то слово. Отменно построенный игровой мир. Вылизанный и отшлифованный. Все можно испортить. На стенах пещеры остаются следы от выстрелов. Елки вспыхивают, как спички. От пасторальной деревеньки, оказавшейся с центре боевых действий, остаются вполне натуральные прокопченные руины с выгоревшими окнами... На врагов посмотреть приятно. Во-первых, в них достаточное количество плоскостей. А как горят! Как взрываются!



С удовольствием отмечаю и их интеллект. Времена “тупого AI”, видимо, ушли безвозвратно. Ребята отягощены собственными задачами (в большинстве случаев они куда-то едут или кого-то охраняют), у них нет привычки ломиться напролом. Не желая помирать даром, они маневрируют, учитывают особенности местности, норовят зайти с тыла и вломить коллективно.

Жанр EA — именно то, что должно быть зафиксировано где-то в колонтитуле: Action\Arcade. Активная, жизнеутверждающая стрельба, отягощенная собиранием бонусов и поиском секретов (идея пострелять по церковным курантам просто так в голову не приходит), но не мыслями о дозаправке, подборе боеприпасов, настройке чего бы то ни было, тем более закупке этого чего-то. Взорвал танк — получил патроны.





Но стоит оборвать бессмысленное перечисление и переключиться на пение военных песен. Мир, имеющий место в Extreme Assault, реалистичен, несмотря на все недостатки этого специфического для игрописательского дела слова. Я смотрю в окошко и сравниваю. Пожалуй, то, что я вижу, несколько более реально, точное соответствие между окном и EA существует













лишь в области вышек электропередачи (они очень похожи на те, что наблюдаются в игре), реалистичность EA ценнее, чем реальность вида из окна. У меня нет возможности разгромить ЛЭП, лес, бетонные блоки, стойку, дорогу и проезжающий по ней гнусный автотранспорт, загаживающий родную деревню.

В творении же Blue Byte — не менее целостная картина, причем полностью доступная вашим пушкам и вашей несдержанности. Еще раз спасибо за графику, но и дизайнеры потрудились. Не так уж просто объяснить, чем навороты Sand Warriors хуже картинок EA... Тщательность, вкус, разнообразие, чей-то талант. Полезные, вообще говоря, вещи...



Extreme Assault

★ Blue Byte

98% ГРАФИКА

90% ЗВУК

95% СЮЖЕТ

ИНТЕРЕСНОСТЬ



97%

Кульминация военных песен

1997 год складывается из двух потоков игр. Большой поток состоит из игр, создатели которых пытаются из подручных материалов склепать что-то в 640x480 с неким набором эффектов. Получается нечто навивающее пессимизм и подрывающее веру в будущее. Небольшой ручеек игр содержит новые оригинальные engine'ы и просто диктует стандарты. Глядя на них, гордо думаешь: ведь можно, если умеючи... Таким должен быть каждый.

Пока не поддерживающая 3Dfx графика выглядит на уровне многих сверх3D-творений. О ней нечего сказать, она попросту идеальна. Дело не в тумане, моделях освещения, правильности 3D-примитивов и перспективы или отсутствии спрайтов. При этом потрясающе сделаны взрывы, дым и огонь. Они построены на каких-то навороченных эффектах и воспринимаются действительно трехмерными. Нет, я не способен придумать, чего этой графике не хватает. Извечно гноящаяся рана текстур, конечно, заслуживает некоторого лечения, но то, что мы наблюдаем в Extreme Assault, гораздо лучше, чем у многих и многих.

Красота, бесспорно, потребовала определенных жертв. Возможно, утверждение, что на Pentium 200MMX в DOS-сессии Windows 95 демонстрирует бешеное быстродействие, покажется кому-то оскорбительным пижонством. Каждый может выверить скорость по себе, потому что многое можно отключить; кроме того, имеющаяся у нас версия игры БЕЗ поддержки 3D-ускорителей демонстрирует быстродействие в пару раз большее, чем демо-версия. Пресловутый MMX заметно облагораживает сложные эффекты освещения, тумана и пр. украшений, но не критичен.

Так или иначе, но я пять номеров подряд играю на одном и том же компьютере, и совершенно объективно утверждаю, что в максимальных установках жалкий Shadow Warrior существенно больший тормоз, нежели Extreme Assault с его идеально четкой графикой в 16-битном цвете, без намека на пикселизацию или любую другую кривость.

Привет концептуалистам

Назрело: я начинаю ратовать за введение в нашем издании штампика "Tak Nado!" в дополнение к плашке "Наш выбор". Если бы это было сделано с начала года, то EA стал бы третьей игрой, получившей сие в данном разделе. Максимум — четвертой.

Но это лирика. Есть опыт: навороченные брифинги раздражают. Видео делает загрузку уровня унизительной, медленной... Чем больше внимания уделено видео, тем сомнительней игра (почти всегда). Из этого предисловия понятно, что чистого видео в EA не сыщешь. Но есть подробные брифинги, демонстрирующие, с кем предстоит сражаться, кого спасать. Межуровневые вставки — полет от точки А к точке Б. Все это сделано непосредственно на engine'е. Причем не абы как. Эффект включаемого монитора, помехи, движения камеры... Вкус и точность, болтовня в колонках дублируется текстом на экране.

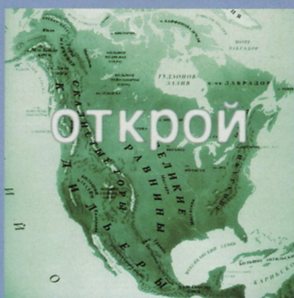
В результате, вместо забивания CD трудами 3D Studio, получены стильные и полезные брифинги, а каждая новая миссия грузится без одной секунды мгновенно. Завидуйте!

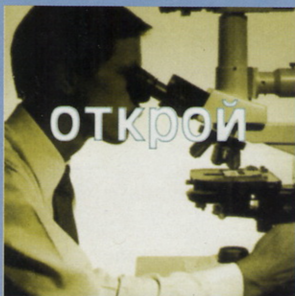
Как обычно, жертвой концептуализма стала возможность сохранять игру. Для каждого пилота запоминается его текущее состояние (с точностью до миссии), и можно загрузить одну из предыдущих миссий. Любители "убить — засейвиться — опять стрельнуть" могут отдыхать. Такова жизнь.

Все на своих местах. Extreme — цельная глыба. Я, например, забыл сказать о поддержке разных вариантов сетевой игры — до восьми играющих, со специальными картами для таких баталий. Но потеря эта невелика: половина рецензии могла бы состоять из фразы о том, что в игре не упущена ни одна деталь. И это было бы чистой правдой.

— Х.Мотолог









Человек постоянно совершает открытия. Некоторые – ежедневно. Некоторые – раз в жизни. Некоторые происходят раз в тысячу лет. Вам предстоит сделать еще одно. Откройте для себя

Internet.

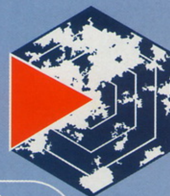
©РЕКЛАМА-ФОНД

СОВАМ ТЕЛЕПОРТ

компания, работающая на Российском рынке телекоммуникаций с 1983 года,

представляет проект

РОССИЯ-ОН-ЛАЙН



самый надежный на территории России и стран СНГ

доступ в Internet

РОССИЯ-ОН-ЛАЙН это:

- цифровая опорная сеть, основанная на технологии Frame Relay
- узлы в 30 городах СНГ
- скорость доступа до 2 Мб
- тройное резервирование международных каналов
- круглосуточный мониторинг сети, обеспечивающий ее бесперебойную работу
- круглосуточная служба поддержки пользователей
- доступные цены

Точки доступа РОССИЯ-ОН-ЛАЙН

Алматы	(3272) 63 9901
Архангельск	(8182) 29 2521, 43 5891, 49 8531
Владивосток	(4232) 30 0021
Воронеж	(0732) 56 1831
Екатеринбург	(095) 258 4161
Иркутск	(095) 258 4161
Казань	(8432) 76 9652
Калининград	(0112) 44 2101
Киев	(044) 296 4238
Краснодар	(8612) 52 8001
Мурманск	(8152) 55 6123
Н. Новгород	(095) 258 4161
Новосибирск	(3832) 11 9024
С.-Петербург	(812) 311 8412
Сыктывкар	(8212) 29 1120
Уфа	(3472) 24 6249
Хабаровск	(4212) 79 3521
Москва	(круглосуточно) (095) 258 4161



СОВАМ ТЕЛЕПОРТ

Возможности без границ.

РОССИЯ-ОН-ЛАЙН является зарегистрированной торговой маркой СОВАМ ТЕЛЕПОРТ

Россия, Москва, Красноказарменная ул., 12.
Тел.: (095) 258-4161, 258-4170.
e-mail: info@online.ru
http://www.online.ru

› **Главный — Господину ПэЖэ**
› "Уважаемый Господин ПэЖэ! Мне глубоко запал в душу ваш текст-плакат в защиту вторых "Викингов" (всем см. .EXE #5, стр. 110!). Здорово вы нашим дамам врезали! Я вот давно на них зуб точу, а все никак не решался, а вы - без зуба и эдак, по-гусарски, ослепительно. Молодцом. И новые "Викинги" наконец-то оценены. Вы ведь на них никак не меньше ордена "За заслуги перед Отечеством" с бантами и подвязками навесили, верно? Не отнекивайтесь, за дело. За наше правое игроманское дело... Ну а что дальше, Господин ПэЖэ? Ума ни приложите? А я знаю! Есть у нас в редакции такой Х.Мотолог, та еще птица. Вольная и себе на уме. Я ему говорю: вы бы, уважаемый, что ли, познакомили играющую общественность с многочисленными рукотворными add-on'ами к Quake, коих в Internet, что собак нерезаных. Люди истосковались без Quake, а вы им все про "Дюка" да про "Ньюкема". Нет, говорит, даже не поведя своей зулусской бровью, add-on'ов много, а я один, моего здоровья на них не хватит... Ферт какой!
› Короче, у меня на него тоже руки чешутся, но он в авторитете (знаете, сколько писем от поклонниц получает!), а вы - человек со стороны, инкогнито, он вас не достанет. В общем, ув. Господин ПэЖэ, предлагаю вам сделать обзор самостийно-неформальных (народных) дополнений к любимой "Кваке". Как вам? Потяните? Килобайт так на 14-15, а?.. А я в обход Х.М. обещаю тиснуть вашу статью в его же тетрадке. Пусть злится..."

› **Господин ПэЖэ — Главному**
› "...Фу-у, наконец-то эта эпопея закончилась. Или почти закончилась! Как ни обидно, но произошло именно то, чего я боялся: пришлось слишком жестоко все урезать. И так вместе с интервью получилось не 15 килобайт, а около 20... Пострадал в основном текст, не буду же я резать интервью - для этого опять-таки нужны согласования и т.п. (суровая штука - интервью). И при этом вошла где-то одна десятая интересных Quake-патчей. Собственно, отбирать пришлось даже не по интересности, а просто включить тех, кто ответил на письма с просьбой дать интервью. Например, Quake Rally и Quess (у них одни авторы) - чрезвычайно интересные патчи, но на письмо там не ответили. Пришлось исключить.
› Сначала я хотел вставить где-нибудь фразу о том, сколько интересных модификаций не удалось втиснуть в рамки, и сделать длинный список таковых, но это было бы слишком похоже на обещание продолжений. Если захотите - свистните, их там - непочатый край. Эта фраза идет в следующем абзаце. Если захотите - можно ее разместить в самом конце рассказа о Giana.
› По справедливости надо заметить, что это еще не финиш - в природе существуют Quake Rally (автомобильные гонки), Descent To Quake (игрушку Descent помните?), Wing Commander Quake (он самый), Quake Soccer (футбол, однако), Mortal Kombat Quake (и это надо расшифровывать?), Quess (Battle Chess видели? она самая) и даже Gone Fishing to Quake (да, да, симулятор рыбной ловли, изготавливаемый с помощью все того же Великого Quake). И все вышеперечисленное - вполне честные игрушки, очень похожие на оригиналы и почти ничего не имеющие с Quake, из которого они получены путем традиционной обработки напильником..."

‹ **Главный — Господину ПэЖэ**
‹ "Спасибо, ув. ПэЖэ. Текст достойный. Уели мы монополиста и дюкомана Х.М., ох уели! А о продолжении эпопеи подумаю..."

Quake — это *не* только ценный мех...

Больше товаров, хороших и разных!
(магазинный плакат)

Ну почему у id Software игрушки не выходят, а? Как выпустят какой-нибудь DOOM или Quake — тут же выясняется, что вместо нормальной игры опять получилось нечто вроде набора "сделай сам". Нет, конечно же, стыдиться тут особо нечего, эпохалка и все такое, ДУМу до сих пор куча народа ДУМает, но почему ни к одной не-идовской игрушке нет десятка-другого редакторов уровней, монстров, графики и прочей ерунды?

А ведь есть и такие маньяки, которые, забросив deathmatch, только тем и занимаются, что сидят и "глюкалу полируют" — то игроку мишень на спине нарисуют, то пещер всяких нагородят, монстров за каждым углом расставят, интеллекта им добавят. Короче говоря, для нас с вами совершенно новую игрушку делают. Причем бесплатно. Ну, или почти бесплатно — поскольку рано или поздно многие из них заканчивают свои развлечения в крупных фирмах, производящих игры.



Прикрой, браток! (Capture The Flag)

Никто, повторяю, никто, включая основателей фирмы id, не догадывался, что в душе каждого думера дремлет могучее чувство локтя, стремление помочь другу и прочие лучшие качества. В самом деле, догадаться было трудно, особенно наблюдая зверское выражение лица этого самого думера в момент убийства лучшего дружка.

А вот Дэйв Кирш, вспомнив классическую игру, похожую на "Зарницу" пионерских времен, под названием **Capture The Flag** ("Захват флага"), решил дать возможность квакерам (не путать с одноименными верующими) направить убийственную энергию на созидание, а точнее — на собирание. Тех самых флагов, о которых идет речь. Бежишь на вражескую базу, хватаешь флаг — и срочно тащишь его, как истинный Плюшкин, к себе домой.



Строго говоря, здесь даже убивать никого не надо. Ну, если пацифист какой-нибудь затесался, даже он чем-нибудь да будет полезен. Или грудью на амбразуру ляжет, чтобы друг успел мимо нее пробежать, или сам побежит, а уж друзья-товарищи огнем прикроют. Короче, здесь каждому работа найдется. Да и за убийство не так уж много очков дают, в основном платят за захват чужого флага и за успешное отбирание своего у злобных врагов.

И, надо отметить, Дэйв преуспел в своем начинании: сейчас количество серверов в Internet, поддерживающих CTF, превзошло все ожидания. В Dissolution Of Eternity (второй дополнительный набор уровней к Quake) в комплекте налицо специальные уровни именно для этой вариации игры (впрочем, пресловутый X.M. об этом, кажется, писал).

Интервью с **Дэйвом КИРШЕМ** (Dave 'Zoid' Kirsch, zoid@threewave.com), автором CTF.

.EXE: Несколько слов о себе. Как к тебе пришла идея CTF?

Dave Kirsch: Когда я начал играть в Quake по сети (я держал пару Quake-серверов), мне захотелось сделать новую разновидность командной игры. Когда мы с другом обсуждали эту идею, он предложил что-нибудь вроде "настоящей" игры в "Захват флага". Я продумал, как это должно работать, и модифицировал Quake, поменяв код на Quake-C. Первый уровень, который я модифицировал для Capture The Flag, был E1M4 — The Grisly Grotto. Сначала я использовал стандартные модели ключей вместо флагов, так что игрокам не надо было загружать никаких новых файлов, чтобы играть, — достаточно было подсоединиться к серверу, и они могли сражаться в CTF. И лишь тогда, когда мой проект стал популярен, я подготовил набор специально сделанных уровней и новые модели, в том числе флаги.



.EXE: В какие игры ты сам играешь? Видимо, в основном в CTF?

D.K.: Я стараюсь играть в CTF по Internet хотя бы час в день. Это куча удовольствия, и я очень люблю моменты, когда удается успешно захватить флаг. Кроме того, много играю в обычный deathmatch, тоже по Internet.

Что касается других игр, среди них сейчас, пожалуй, немного таких, которые давали бы столько же восторга, удовольствия и хорошую компанию, как Quake. А CTF Quake — это еще лучше.

.EXE: Есть ли у тебя планы по поводу изготовления новых модификаций, когда появятся Quake 2, Unreal, Prey? Новые технологии должны дать массу новых возможностей для отличных игр.

D.K.: Определенных планов на этот счет пока нет. Скорее всего, я подумаю над этим вопросом ближе к моменту появления этих игр. Полагаю, популярность CTF говорит сама за себя, и мне кажется, что большинство игр, поддерживающих Internet, будут включать в себя CTF в той или иной форме.

Батальоны просят огня! (TeamFortress)

Дух товарищества — штука хорошая, но ведь люди все разные, кому-то хочется ружье потяжелее, а кому-то в кайф врага ножиком в спину из-за угла потыкать. А есть вообще альтруисты, готовые никого не убивать, лишь бы команде было хорошо.

Как я уже, кажется, говорил, Quake — это не только ценный мех, но и двадцать-тридцать новых игр в той же самой коробке. И на каждого квакера найдется приятная ему разновидность. Для тех, кому мало разнообразия в CTF, всегда отыщется что-нибудь подходящее в **TeamFortress** (даже не знаю, как это толком перевести — то ли "Командная крепость", то ли "Крепостная команда"...).



Основная цель здесь точно такая же — захватить вражеский флаг, но зато каждый игрок имеет выбор, каким персонажем он будет играть. И этих классов ни много ни мало, а целых 9: Скаут, Снайпер, Солдат, Разрушитель, Медик, Тяжеловооруженный, Пиротехник, Шпион и Инженер. У каждого свое собственное оружие, свои характеристики (скорость, максимальное здоровье и броня) и дополнительные возможности. Например, Медик своим "медицинским топором" может добавлять здоровья то-



варищам и заражать вирусом врагов, а Инженер — строить автоматические пушки.

Для этой игры, как и для CTF, уже сделано очень много новых уровней. Обычно это два замка,



отделенные друг от друга свободным пространством (иногда имеется ров с водой, через него перекинут мост, как правило есть подземные ходы). Специально продумываются места, в которых могут засесть снайперы и из укрытия расстреливать наступающего противника, тем временем инженеры возводят (где надо) линию обороны, а суровые мужики с тяжелым оружием поливают наступающие силы врага свинцовым дождем из могучего пулемета. Все как в жизни.

Интервью с **Яном КОХЛИ** (Ian Caughley, ian@teamfortress.com), одним из создателей TeamFortress.

.EXE: Почему, собственно, именно модификация для командной игры? Никто не играл командами в эру DOOM и в начале эры Quake. Что изменилось? Это ведь был не только Internet — большинство игроков были счастливы, убивая все, что движется. Как вам пришла в голову идея командного варианта?

Ian Caughley: Источником вдохновения для TeamFortress послужил уровень для DOOM 2 под названием Fortress. Он был создан для двух команд, атакующих базы друг друга, и превращал DOOM 2 в одну из самых интересных игр, в которые мы когда-либо играли. Когда появился Quake, мы написали дополнение, позволившее создавать уровни в стиле Fortress, а заодно добавили туда разные классы, так что команды можно составлять из набора нужных специалистов.

Quake попросту более реалистичен и более интересен, когда у тебя есть и враги и друзья.

.EXE: Как сформировалась ваша группа?

I.C.: Мы начинали как компания друзей, собиравшихся вместе по выходным, чтобы собрать небольшую локальную сеть и поиграть в сетевые игры. У всех был опыт программирования, и до Quake мы уже делали модификации для DOOM, DOOM 2 и DUKE3D.

.EXE: Вопрос, который я задаю всем: есть ли у вас планы насчет новых модификаций, когда появятся Quake 2, Unreal, Prey? Новые технологии — новые возможности...

I.C.: Мы уже работаем над модификацией для Quake 2, которую надеемся выпустить коммерческим образом. Возможно, мы сделаем что-нибудь и для других игр, которые привлекут внимание и дадут достаточно возможностей для изменения.



Я не волшебник... Я Терминатор! (Future vs Fantasy)

А для тех, кому и девяти персонажей мало, кто хочет быть магом или космическим гвардейцем, для таких есть Великая Битва под названием **Future vs Fantasy**. Здесь герои фэнтези (Монах, Божество, Ниндзя, Клерик, Маг, Боец) бьются не на жизнь, а на смерть с футуристическими персонажами (Лазерный андроид, Киборг-партизан, Солдат из Quake, Десантник из DOOM, Снайпер, Воин развалин). Фантастическое количество новых видов оружия (80), которыми могут пользоваться 12 персонажей, превращает эту разновидность Quake в нечто большее, чем очередная переделка.



А уж какие виды командной игры предлагает эта штуковина — это что-то. Первая — это Quest. Ну, квест и квест — монстры резко мощнее и более живучие, зато игроки могут идти командой, помогая друг другу. Когда игрок набирает достаточно опыта, ему присваивается новый уровень, и его атакующие и защитные качества возрастают.

А вот вторая разновидность называется Purge (чистка). И задача в ней — провести успешную религиозную войну. Налицо две религии, Благочестивый Красный Орден Сиплака и Синее Сознание Калписа, каждая уверена, что другой не место на свете. Их цель — удержать единственный на уровне алтарь (который делает одного члена команды святым) и по мере возможности истребить представителей другой религии. Одна команда защищается, другая нападает. Рано или поздно роли меняются, и война продолжается вечно...

Эта модификация распространена в Internet послабее, чем две предыдущие, но найти сервер все-таки довольно легко. А уж когда нашли — остается только зайти на него и играть, играть, играть...



Интервью с **Майклом ВАГНЕРОМ** (Michael 'Darwin' Wagner, darwin@freeformint.com), одним из разработчиков фирмы Freeform Interactive, создающей Future vs Fantasy.

.EXE: Почему вы взялись за такой гигантский проект? Не кажется ли вам, что он стал слишком большим для "нормального" игрока?

Michael Wagner: Проект FvF столь велик потому, что цель его разработки — дать игроку качество и количество одновременно. Любой персонаж имеет 8 новых типов оружия, так что у каждого игрока может быть свой герой. К примеру, мой любимый персонаж — Космический Десантник, поскольку он очень мощный. А моему напарнику Райсону больше всего нравится Клерик. Главное, чтобы вам ваш персонаж подходил; FvF пытается дать любому то, что его больше всего устраивает.



.EXE: Кто определяет, что именно попадает в FvF, если некоторые из членов вашей команды

имеют разные мнения? У вас есть "центральная власть" или вы голосуете?

M.W.: Каждый во Freeform Interactive обладает одинаковой властью, однако Хэп, наш программист/координатор, имеет право вето. Мы также прислушиваемся к мнению игроков в FvF с помощью нашего отдела внешних связей. Все комментарии/предложения нужно посылать по адресу darwin@freeformint.com.

.EXE: Выйдут Quake 2, Unreal, Prey. Вы готовы встретить их во всеоружии?

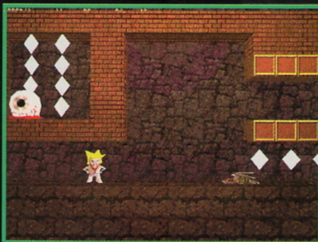
M.W.: Мы не собираемся делать что-либо для Unreal и Prey. Но у нас есть планы относительно Quake 2 FvF. Пока мы хотим в конце лета выпустить условно-бесплатную версию FvF. Полная же, зарегистрированная версия будет включать в себя все специально разработанные для этой модификации игры уровни.

Вот такое лето! (Giana)

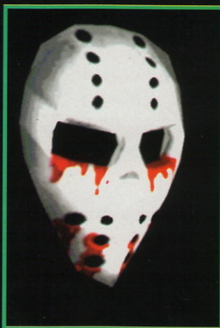
В конце концов, противопоставить такому изобилию что-то трудно (хотя не вошедший в этот обзор **Killer Quake Pack**, пожалуй, может и попытаться). И наиболее изобретательные представители квакерского племени начали придумывать такое, что и во сне не приснится, разве что в кошмаре.

Помните, в свое время, лет эдак десять назад, когда компьютеры были большими, а программы маленькими, когда иметь PC-совместимую машину дома было недостижимой роскошью, а ее место даже у богатеньких Буратино занимали маленькие, чисто игровые машинки... Так вот, в это далекое, но счастливое время было очень много "аркадных" игр, произошедших еще от игральных автоматов. Идет себе человечек по экрану слева направо, по платформочкам скачет, злобных монстров месит.

Нет, эти картинки попали сюда вполне по адресу — именно так и выглядит **Giana Quake**, старая добрая игрушка Great Giana Sisters, выпущенная в 1987 году фирмой Rainbow Arts и воссозданная с помощью Quake.



На одной из иллюстраций — страшная маска. Это — персонаж будущей игры, которую задумали авторы Giana Quake, пока о ней ничего больше не известно: выдрать из цепких лап империалистов удалось только этот эксклюзивный скриншот (ну и пару монстров, которые пока не вошли в Giana).



Милая девочка Giana (видимо, та самая, из анекдота) явно нашла себе и сестренке занятие по душе — изничтожать монстров. Но главное тут даже не сама игра, а то, КАК она сделана. Это же 3D action, first-person shooter, короче, это же Quake, а тут честная десятилетней давности аркада. Фантастика — да и только. Великолепный конструктор от id Software в очередной раз доказал свою гибкость.



Интервью с **Джонни ГУДМЭНОМ** (Jonny 'Nebu' Goodman, bgoodm@globalnet.co.uk), одним из членов группы BioProbe Design, создающей Giana Quake.

.EXE: Почему вы воссоздаете старую игру вместо того, чтобы написать новую? Giana — это здорово, но она уже существует...

Jonny Goodman: Попросту говоря, мы реанимируем классику для нового поколения игроков. И все.

.EXE: Сколько, по вашему мнению, нужно людей, чтобы сделать полную переделку Quake и сколько времени это займет?

J.G.: Идеальный вариант — группа максимум из 10 человек (в противном случае возникает проблема связи или приходится набирать людей для чисто административной деятельности), а затраченное время зависит от сложности проекта и опыта участников. К примеру, Giana — средний по объему проект (40 с лишним уровней, полная переработка графики и звуков) — делалась усилиями 5 человек (1 программист, 4 художника) и заняла у нас 4 месяца.

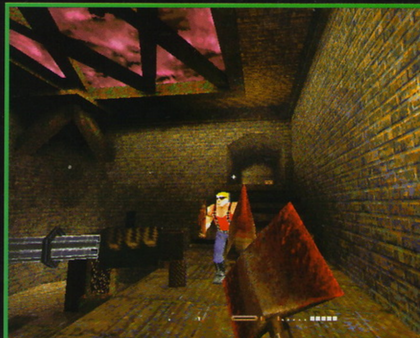
.EXE: Планируете ли вы работать с Quake 2, Unreal, Prey?

J.G.: Да, конечно. Quake 2, похоже, появится раньше всех и будет самым лучшим выбором для независимых разработчиков.

Победа будет за нами! (Project1)

И не надо думать, что этот конструктор способны освоить только заграничные любители развлечений. Наши ничуть не хуже. К примеру, живет в Петербурге Петр Порай-Кошиц, работающий сейчас над своим первым проектом под названием... Собственно, так он и называется — **Project1**.

В отличие от большинства вышеописанных эта игра не пытается сделать нечто кардинально несхожее с Quake, ее задача — оставаясь в рамках трехмерной стрелялки, добиться максимальной реалистичности и разнообразия в deathmatch'е, стараясь в чем-то напомнить нам DOOM, чтобы потешить ностальгию "старой гвардии" думеров. И с этой задачей она, на мой взгляд, успешно справляется: уже давно все битвы по локальной сети я играю только с Project1.



В самом Quake, по сути, был всего один способ убийства — схватить Rocket Launcher и бежать крошить врага. Это скучно и неизобретательно. В Project1 способов очень много, и все



они сбалансированы таким образом, что в любой ситуации есть шансы выжить и победить. Одним словом, настоящая мужская игра, с тактикой, стратегией и адреналином в крови.

А к ней многие, из разных городов нашей большой страны, делают разные добавки — Кирилл Семенихин, Саша Винников, Вася Васильев, иногда — ваш покорный слуга... Кто-то



модель сделает, кто-то уровень, а кто-то придумает интересную идею и предложит ее Петру. Самые интересные он отбирает и вставляет в Project1.

На сегодня там есть четыре новых вида оружия (среди них — ностальгическая BFG 9000 из DOOM'а), "поведение" остальных изменено для сбалансированной игры, имеется новый артефакт, можно менять расположение предметов на уровне "на лету" и многое другое, тщательно оттестированное для увеличения интересности.

Когда я купил фирменную упаковку Quake, я сделал это не потому, что у меня не было китайского сидюка, а потому, что к этому моменту я уже понял: как минимум год именно эта игра будет любимым моим развлечением, и не отблагодарить ее авторов хотя бы деньгами было бы попросту нечестно. Как обычно, я ошибался, но для разнообразия — в лучшую сторону. Год прошел. И еще много времени пройдет (раньше осени, а то и зимы, ждать чего-нибудь новенького в этом жанре бесполезно), а Quake как был



лучшим, так и остался: спасибо фирме id за наше счастливое... тьфу, за этот замечательный конструктор!

Интервью с **Петром ПОРАЙ-КОШИЦЕМ** ('Dragon', peter@softjoys.ru), автором Project1.

.EXE: А на кой, собственно, это надо — писать что-то свое, когда новые игры плодятся, как кролики?



Петр Порай-Кошиц: Новые игры выходят постоянно — и все время чего-то не хватает. Каждый раз, казалось бы, почти все прекрасно, разве что чуть-чуть здесь исправить, там кое-что заменить — вот и получится идеальная игра. И каждый раз это "чуть". И снова ждешь следующей версии — может, в ней это "чуть" будет на месте? Но вот вышел Quake... И можно исправлять все, что хочешь, можно сделать все то, о чем давно мечтал, что обсуждал со своими друзьями...

.EXE: А чем твой патч лучше остальных?

П.П.-К.: Мой патч не лучше остальных, но, надеюсь, лучше многих. Почему?

а) У меня немалый опыт общения с 3D-играми: играю в них с 1990 года. И, как мне кажется, научился понимать их слабые и сильные стороны.

б) Есть (надеюсь) некоторое количество буйной фантазии.

в) Программирую тоже не первый год.

Впрочем, пункт "б" у меня, конечно, слабоват. Я уверен, что прекрасно понимаю, что нужно в этой игре, а что можно выкинуть ("а"), но вот придумывать новое... Это очень сложно.

.EXE: Это, похоже, "народный проект"? Как это получилось и в какую сторону развивается? Дорастет ли до Total Conversion?

П.П.-К.: Нет, это не "народный проект". В нем ничего не появляется помимо меня, моего желания или согласия. "Народное" только тестирование и (хочется верить) использование.

А получилось это так:

Конец июля 1996 — выходит QuakeC.

2-3 дня, и на ftp.cdrom.com начинает литься поток самодеятельных патчей (через месяц это примерно 100 Mb upload в неделю).

1 августа — я пишу свой первый патч, изучаю чужие.

2 августа — я понимаю, что это безумное количество идей — как драгоценные камни до обработки. Не понятна их на-



стоящая ценность, и они никак не связаны (не гармонируют) друг с другом.

3 августа — я объявляю о своем решении писать Project1 — патч, объединяющий в себе сразу множество идей (в дальнейшем такие патчи стали называть compilations).

Развивается? Нет, скорее просто живет, меняясь в соответствии с моими идеями и интересами. Как только Quake перестанет меня интересовать, я завершу Project1. TC из этого не будет.

.EXE: Выйдет Quake 2, Unreal, Prey — будет ли Project2, Project3?

П.П.-К.: Может быть. Все зависит от слишком многих обстоятельств. Понравятся ли мне эти игры (вернее, какая-нибудь одна из них — я однолюб), будет ли в ней свой язык, смогу ли я его освоить, будет ли свободное время...

— Господин ПэЖэ

P.S. А напоследок — адреса Web-страниц, на которых вы можете найти вышеописанные модификации:
http://threewave.planetquake.com/ (Capture The Flag),
http://www.teamfortress.com/ (TeamFortress),
http://fvf.warzone.com (Future vs Fantasy),
http://www.quakemania.com/giana (Giana),
http://www.frag.com/qchq/project1.html (Project1).

МИР МУЛЬТИМЕДИА СТУДИИ "СОЮЗ"





"Преобрази Себя" (Improve Yourself)

Этот диск является продолжением суперпопулярного проекта "Познай себя" (Empower Yourself). Используя этот CD-ROM, Вы можете заняться тренеровкой памяти, наблюдательности, внимания, реакции и развить качества, которые обеспечивают эффективность Вашей деятельности. Тем, кому приходится подолгу сидеть за компьютером, понравится раздел, содержащий специальные упражнения для снятия усталости и набора энергии.
В состав диска также входит комплекс программ, которые на основе анализа биоритмов и особенностей характера пользователя выдают не только прогноз его состояния, но и индивидуальные рекомендации.

Windows

"Меломания 97"

Вы любите современную российскую поп и рок- музыку?
Вы собираете домашнюю фонотеку? У Вас есть домашний компьютер?
Тогда именно для Вас выпущен уникальный, мультимедийный CD-ROM "Меломания 97" и теперь Вы можете:
Просмотреть около 1500 компакт-дисков 96-97 гг.
Прослушать фрагменты из этих дисков.
Найти песню любого автора или исполнителя из грандиозного списка в 20000 песен.
Найти все диски, на которых есть нужные Вам песни.
Прочитать о том, что происходило с Вашими любимыми артистами и узнать о событиях из мира шоу-бизнеса.

Windows





"Алиса в Музыкальной Стране"

Любите ли Вы музыку? А игры типа "The 7th Guest"?
Если да, то значит этот диск предназначается как раз для Вас. "Алиса в музыкальной стране" это смесь обучающей программы, игры "бродилки", энциклопедии композиторов и игры-головоломки. Причем каждую составляющую можно использовать отдельно. Алисе (т.е Вам) необходимо отыскать, бродя по причудливым виртуальным 3D залам, 9 спрятанных комнат, в каждой из которых предстоит разгадать массу загадок, связанных с музыкой. Идеальный подарок учащимся музыкальных заведений и просто меломанам.
Игра заняла первое место в номинации "Графика в компьютерных играх" на фестивале компьютерного искусства "Фантазия"

Windows/MacOS

"Энциклопедия музыкальных инструментов"

Первая российская энциклопедия музыкальных инструментов. Создана при участии специалистов Московской Государственной Консерватории. Содержит информацию более чем о 100 основных инструментах и представляет подборку об истории их создания и о наиболее ярких исполнителях.
Вы можете поиграть на многих инструментах с помощью виртуальной клавиатуры или клавиатуры Вашего компьютера.
Представлена возможность послушать, как звучит выбранный Вами инструмент в разных музыкальных составах и стилях и множество других интересных возможностей.

Windows/MacOS





"Алмазный Птах"

Мы играем в путешествие и решение головоломок, которые подсказывает логика самой жизни. Но не просто так, а с использованием магии, волшебства, бытовых технологий, перемещения в пространстве, простого логического мышления. Россия – страна со своей тайной, которую не могут разгадать многие поколения . Загадочная русская душа тревожит и пугает человечество на протяжении последних нескольких веков. А может быть загадки и нет? Может быть, ответ на нее прост, как проста и красива русская природа и русские песни? Мудрость многих поколений русских людей заключена в их творчестве, в нем же и разгадка тайны. Наш герой проходит через встречи со многими персонажами, каждый их которых приткрывает завесу тайны..

Windows

"Познай Себя" (Empower Yourself)

Этот диск сделает экран Вашего компьютера окном в увлекательный мир древних мистерий, оккультных наук и психологии. "Empower Yourself"- для всех, кто хочет приоткрыть тайны человека и окружающего мира, овладеть методами самопознания и самоусовершенствования, раскрыть свои психические и мистические способности, приобрести ключ к успеху в профессиональной деятельности и в отношениях с людьми. Неизвестность – вот частая причина наших тревог. Поэтому человеку свойственно желание заглянуть в будущее. Будущее создается сегодня и сейчас каждым Вашим поступком или Вашим бездействием. Карты, руны, древнее китайское гадание по "Книге перемен" помогут разобраться в настоящем и заглянуть в будущее.

Windows





"Виртуальный Ди Джей"

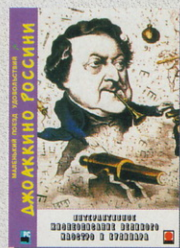
Вы хотите попробывать себя в качестве настоящего DJ?
Если да, то этот диск как раз то, что Вам необходимо.
В Вашем распоряжении огромное количество разнообразных "сэмплов" и "лупов" и все необходимое для работы с ними и создания собственных композиций. Вы можете экспериментировать в следующих стилях:
Trip-Hop, Jungle, HardCore, Break-Beat, Trance, Rap, House.
В создании программы принимали участие такие мастера своего дела как DJ LADJACK и DAD.D
Желаем Вам приятного плавания в море кислоты.

Windows/MacOS

"Маленький поезд удовольствий Джоаккино Россини"

Много нового Вы узнаете о жизни и творчестве Джоаккино Россини, просмотрев этот диск. На нем Вы найдете анекдоты и просто забавные истории про гениального маэстро, который сам себя считал в большей степени кулинаром, нежели композитором.
И не вздумайте вставить этот диск в Ваш музыкальный центр вместо компьютера, а то получите еще целых три струнных сонаты, которые кулинар написал будучи очень голодным.

Windows





"Мультимедиа Шопен"

Этот диск является сюрпризом для любителей классической музыки. Это хорошо иллюстрированная мультимедиа-энциклопедия и 13 звуковых дорожек с записью вальсов Фредерика Шопена, которые Вы можете прослушать как с помощью компьютера, так и в обычном CD проигрывателе. В энциклопедии Вы найдете много уникальной информации, портреты Шопена, а также людей оказавших влияние на творчество композитора. Представлены документальные подтверждения биографических фактов, пейзажи и репродукции картин, первой половины 19 века. Тех, кто серьезно занимается музыкой, заинтересует глубокий анализ некоторых вальсов. Удачно дополняет энциклопедию глава, посвященная любимому инструменту Шопена – фортепиано.

Windows

Студия "Союз" сообщает:

Издательская компания "Союз Интерактив" приглашает независимые группы разработчиков мультимедийного и игрового ПО к взаимовыгодному сотрудничеству.

Дистрибьюторская компания "Союз Мультимедиа" предлагает дилерам обширный ассортимент CD-ROM дисков российских и западных издательств.

Контактируйте по тел: (095) 263 10 39 261 99 53
E-mail: soyuzinf@asvt.ru

WWW.SI.COM

Весь этот Jaz

Тестовая лаборатория Game.EXE оценивает сменные накопители

Казалось бы, еще недавно любой объем необходимой для полного счастья "среднестатистического юзера" информации можно было унести с помощью единственной коробочки трехдюймовых флоппи-дисков. Еще недавно... Когда гигабайтный (страшно подумать!) винчестер стоил несколько тысяч долларов и был чем-то космически далеким, когда никто из "рядовых" пользователей и представить себе не мог, что наступит та зверски золотая пора, когда вы чертыхаясь и негодуя, молвите что-нибудь вроде: будь проклят тот день, когда я купил этот ЖАЛКИЙ 2,5-гигабайтный Maxtor, в который НИЧЕГО НЕ ЛЕЗЕТ!

Да, были времена... И если вопрос хранения всей этой прорвы информации более или менее решается сегодня посредством, к счастью, резко подешевевших винчестеров большого объема, то вот вопрос ее переноса с компьютера на компьютер все еще может отзываться головной болью.

Конечно, можно взять с собой тот же "винт"... Но, согласитесь, НЖМД — устройство нежное, и трогать его без особой нужды — себе дороже (встряски, перепады температуры и т.п. — все это легко может вывести его из строя). Учтем также, что у подавляющего большинства пользователей (игроманы, разумеется, не в счет) в голове не укладывается, "как это можно раскрутить компьютер, вынуть оттуда винчестер и, понимаешь ли, отнести его в неизвестном направлении. Жуть!.."

(Да, существуют специальные "салазки", которые как раз используются для быстрого подключения винчестеров. Но это вряд ли похоже на панацею: у жестких дисков в самом деле иное предназначение!)

Резонный вопрос: и что же делать, если, скажем, край как надо быстро перенести с места на место мегабайт 500 важных файлов?

Резонный ответ: необходимо завести у себя дома соответствующее устройство, которое в общем и целом можно назвать **сменным накопителем** (другой вариант — накопитель на сменных дисках). Желательно надежное (не забыли: хранить и переносить!), желательно относительно дешевое (что-нибудь до $800, на которые мы и ориентировались в своих изысканиях), желательно удобное в установке и эксплуатации (воткнул в порт — и понеслась), желательно производительное. Последнее, как вы догадываетесь, не менее важно: сидеть целый день, ожидая, когда устройство считает/запишет эти пресловутые "полгига", — согласится не каждый.

На оценку этих характеристик (надежность-удобство-цена-производительность) сменных накопителей и были брошены силы нашей тестовой лаборатории, и, смеем надеяться, тот текст, те результаты, что представлены ниже, хоть немного позволят вам сориентироваться в бездне дополнительных устройств для переноса и хранения данных, коими полны компьютерные рынки и магазины столицы и России.

*Материалы рубрики подготовлены **Сергеем КРОНШТАДТОВЫМ** и **Петром ДАВЫДОВЫМ**. Фото Сергея Цулимова.*

Вчера

Прародителем тех устройств, о которых мы сегодня говорим, был... тривиальный гибкий магнитный диск, попросту — обычная дискета, до сих пор верой и правдой служащая компьютеризированному человечеству. Вы, наверное, уже не помните о 8-дюймовых дисках. Да и 5-дюймовые дискеты отошли в прошлое. А ведь по надежности хранения данных они могли дать фору любому 3,5-дюймовому собрату. Так, у одного из нас лежат дистрибутивы, исправно работающие с середины 80-х годов...

Но компьютерное сообщество уже давно "выросло" из объемов флоппи-диска, и ставший стандартным 3,5-дюймовый дисковод ныне в большинстве случаев используется лишь в качестве устройства начальной загрузки.

(Кстати сказать, помимо дискет существует множество других магнитных накопителей. Так, затевая этот обзор, мы хотели остановиться на *стримерах*, накопителях на магнитной ленте. Именно они чаще всего используются для ХРАНЕНИЯ информации. Предпоследнее слово выделено не зря: предельно низкая скорость передачи данных не позволяет стримерам претендовать на что-то большее. Но в своем классе это очень удобные и надежные устройства, и жизнь настоящего игромана без них, фигурально выражаясь, была бы убога и скучна. Так что в будущем мы обязательно вернемся к рассмотрению и тестированию стримеров, количество моделей которых тоже превосходит все разумные рамки.)

Здесь и сейчас: что мы тестировали

Тестировались ***МАГНИТООПТИЧЕСКИЕ*** и ***МАГНИТНЫЕ*** сменные накопители. Именно они:

а) не слишком дороги,

б) допускают одномоментный перенос больших объемов информации,

в) позволяют довольно надежно хранить информацию (давая пользователю возможность вовремя освободить заветные несколько сотен мегабайт на жестком диске),

г) производительны.

Как проходило тестирование

С целью выявления технических характеристик накопителей и сравнения конкретных моделей проводились измерения ***скорости чтения*** и ***записи*** информации, а также определялось ***время доступа*** (время позиционирования головок + время поворота диска до считывания данных). Эти параметры исчерпывающим образом описывают исследуемые устройства.

Тестирование производилось на компьютере с процессором Pentium 166, 16 Мбайт EDO-памяти, материнской платой Asustek t2p4 и SCSI-адаптером Adaptec 2940 Ultra Wide. Конфигурация материнской платы и LPT-порта возлагались на производителей биоса (bios defaults). SCSI-устройства подключались единственными. Система загружалась в минимально возможной конфигурации, после чего определялись скорости записи и считывания непрерывного потока данных. Для измерения был выбран суммарный объем данных, равный 100 мегабайтам. При использовании накопителей большей емкости параметры измерялись при пустом носителе, при его 50-процентном заполнении и при полном заполнении. Полученные данные усреднялись. Для измерений времени доступа была использована специальная программа-бенчмарка VVSEEK.

Результаты измерений сведены в таблицы, которые представлены вашему вниманию ниже.

Инсталляция устройств

Обычно принято подробно рассказывать о процессе установки того или иного устройства, но, учитывая, что подавляющее большинство тестируемых накопителей обладали интерфейсом SCSI, особых отличий в их инсталляции не наблюдалось. Однако комментарий все равно необходим.

Практически на всех моделях SCSI-адаптеров присутствует функция представления SCSI-устройств как дополнительных логических дисков. При этом в дальнейшем не требуются никакие добавочные драйверы или утилиты, что значительно упрощает процесс эксплуатации данной аппаратуры под MS-DOS.

Под Win'95 при использовании SCSI-устройств также не возникает никаких проблем, поскольку система автоопределения (plug&play) сама находит все вновь появившееся "железо". Иначе говоря, со SCSI-устройствами у вас принципиально не возникнет инсталляционных проблем.

Что же касается прочих (не SCSI) устройств, то мы, говоря о них, остановимся на процессе инсталляции, оценив его удобность.

Магнитооптические накопители

Внешне МО-накопитель весьма похож на обычный 3,5-дюмовый дисковод. Информация записывается на диск, заключенный в жесткий пластиковый конверт. Конверт снабжен "замком" запрещения записи и металлической шторкой, сдвигающейся при помещении диска в накопитель и обеспечивающей таким образом доступ головок чтения-записи к носителю. Визуально конструкция диска напоминает до боли знакомую дискету в 3,5". Но лишь визуально! Во время работы накопителя отсутствует прямой контакт головок и магниточувствительной поверхности. Таким образом обеспечивается минимальная вероятность выхода носителя из строя. МО-диски практически не подвержены разрушению рабочего слоя, для них безопасны воздействия электромагнитного поля и повышенной/пониженной температуры. Срок сохранности информации, записанной на такие дискеты, по оценкам разработчиков, составляет не менее 15 лет.

Согласно стандартам ISO, минимальная неформатированная емкость 3,5-дюймовых дисков составляет 128 мегабайт, а 5,25-дюймовых — 1,2 гигабайта. Сейчас доступны 3,5-дюймовые накопители емкостью 640 мегабайт. Емкость же 5,25-дюймовых накопителей может достигать 2,6 Гбайт и выше.

Как несложно заметить, магнитооптические диски объединяют в себе три основных достоинства: высо-

кую степень надежности, универсальность (в силу единого стандарта) и невысокую стоимость (средняя цена диска 3,5" объемом 640 Мбайт не превышает $40).

Благодаря подобным характеристикам самих дисков, данный тип накопителей прекрасно подходит для хранения и перемещения больших объемов информации, а относительно высокая скорость этих устройств делает их удобными и для работы с программными приложениями. Впрочем, если сравнивать быстродействие МО-приводов с быстродействием подавляющего большинства винчестеров, то результаты будут явно не в пользу магнитооптики. Но это единственный и главный недостаток подобных драйвов.

Принцип работы

Работа накопителя требует использования магнитной и оптической технологии. Хранение данных основано на свойстве рабочего слоя диска сохранять намагниченность в нормальных условиях, практически не реагируя на воздействия внешних полей, и приобретать способность к перемагничиванию при некотором локальном повышении температуры. Во время записи лазерный луч, фокусируясь на микроскопической зоне рабочего слоя, нагревает ее до температуры, при которой возможно перемагничивание. Затем магнитная головка создает магнитное поле, которое изменяет намагниченность данной зоны, производя таким образом запись информации.

Считывание записанных данных основано на эффекте Керра. Он заключается в динамическом изменении плоскости поляризации лазерного луча, отраженного от поверхности намагниченного слоя. Направление поворота плоскости поляризации зависит от направления намагниченности поверхности диска. Таким образом, записанная ранее информация может быть считана. Обычно чтение производится при помощи того же лазера, что и запись, но работающего на малой мощности. Необходимо отметить, что запись в магнитооптических драйвах осуществляется в основном в два прохода. Первый проход очищает поверхность диска, после чего происходит сам процесс записи. Понятно, что это не лучшим образом сказывается на быстродействии. Однако уже сейчас ряд фирм разработали новый тип дискеты, которая позволяет производить запись в один проход, минуя процесс размагничивания. Реальная выгода при этом может составить 30 и более процентов от общего времени записи.

Производители

Очевидно, что западный рынок куда богаче российского, и там можно встретить великое множество названий. Однако непосредственным производством МО-накопителей занимается относительно небольшое количество фирм. Среди них Epson, Chinon, Fujitsu, Panasonic, Sony, Ricoh, Olympus, Matsushita, TEAC, Pinnacle, MOST (Mass Optical Storage Technologies). Многие компании (например, Fujitsu) поставляют приводы другим компаниям, и в дальнейшем используется символика реселлеров. Из основных реселлеров можно назвать Maxell, Philips, Verbatim, Maxoptix.

На что следует обращать внимание при покупке

При выборе накопителя надо учитывать особенности конкретных моделей. Скажем, если вы планируете приобрести современный 3,5-дюймовый накопитель, поддерживающий объем в 640 мегабайт, учтите, что ваши друзья, обладающие приводами начального 128- или 230-мегабайтного уровня, не смогут воспользоваться вашими дисками. Однако вы всегда сможете считать у себя данные с их МО-дискет.

Не попадите впросак с интерфейсом! Большинство моделей оснащено такой "серьезной" магистралью, как SCSI. Однако в последнее время появились и недорогие модели, исполненные в "общенародном" IDE-интерфейсе. Что косвенно свидетельствует о "проникновении данного типа приводов в широкие народные массы".

Обращая внимание на "коробочные" данные устройств, имейте в виду, что производители часто указывают усредненные значения не "времени доступа", а "времени поиска" (только время позиционирования). Последнее практически теряет смысл в условиях медленного вращения диска.

Не менее существенной характеристикой привода является объем кэш-памяти. Недорогие модели обычно располагают стандартными 256 килобайтами, тогда как всегда лучше иметь что-то большее...

Fujitsu M2513

SCSI, 640 Мбайт, встраиваемая модель

Дисковод показал себя в нашем тестировании наилучшим образом. Занимая одно из первых мест по быстродействию (см. соответствующую таблицу в конце главы), он также является одним из самых недорогих устройств своего класса (640 Мбайт). Безусловно, это ставит его на голову выше всех прочих драйвов. Не менее важна и традиционная надежность накопителей Fujitsu. Словом, данная модель по праву заслужила и "Наш выбор", и "Лучшую покупку". Хотелось бы обратить внимание и на весьма приятную мелочь: лицевая панель имеет дополнительную шторку, закрывающую диск во вставленном состоянии. Это предотвращает попадание пыли в накопитель, если он активно используется.



Maxoptix 640s

SCSI, 640 Мбайт, встраиваемая модель



Строго говоря, этот Maxoptix является вариантом накопителя Fujitsu M2513, с той лишь разницей, что на коробке написано Maxoptix. Как и следовало ожидать, характеристики накопителя остались практически без изменений, поэтому все сказанное в адрес оригинальной Fujitsu относится и к этому драйву.

Pinnacle Micro Tahoe

SCSI, 640 Мбайт, внешняя модель

Данная внешняя модель магнитооптического накопителя Tahoe от фирмы Pinnacle Micro поражает своей непомерно высокой ценой. При этом драйв даже несколько уступает, главным образом по скорости чтения, аналогичной по объему модели



Fujitsu M2513, о которой мы говорили выше.

Во всем остальном накопитель нам очень понравился. Особенно хотелось бы отметить его необычайно приятный внешний вид и плавность выезда дискеты.

Fujitsu M2541B

IDE, 230 Мбайт, встраиваемая модель

Из всей протестированной магнитооптики эта модель показала самые низкие результаты по быстродействию. Что, впрочем, неудивительно, учитывая IDE-интерфейс данного устройства. Быстродействие быстродействием, но именно интерфейс делает M2541B весьма привлекательной покупкой. Тем, кто хочет приобрести недорогую магнитооптику и не планирует в ближайшем будущем раскошеливаться на SCSI-адаптер, можно смело рекомендовать именно накопитель Fujitsu M2541B. Особенно, если вы планируете главным образом хранить на нем данные, а не регулярно перезаписывать. За исключением низкой скорости данный дисковод вызвал у нас только приятные чувства. В частности, очень удобна и аккуратна съемная передняя панель устройства. Конструктивно сам драйв также производит впечатление хорошо защищенного устройства. Впрочем, про надежность накопителей Fujitsu мы уже говорили.

Что касается инсталляции, то под DOS'ом данный накопитель без проблем самоопределился в bios'е и был представлен в качестве стандартного IDE-устройства. Никаких вопросов не возникло и под Win'95, что также является плюсом при домашнем использовании данного драйва.



Olympus PowerMO S330E

SCSI, 230 Мбайт, встраиваемая модель

Модель превзошла все наши ожидания! С уверенностью можно сказать, что это одно из лучших 230-мегабайтных магнитооптических устройств. Во-первых, это весьма приличные показатели по скорости записи и великолепные значения при считывании информации (см. таблицу). Плюс к этому данная модель обладает высокой скоростью доступа, что делает ее одной из самых эффективных при работе со всевозможными программными приложениями.

Несмотря на то что собственно накопитель у PowerMO S330E выполнен в 3-дюймовом конструктиве, он поставляется в сборе с "салазками" и лицевой панелью, предназначенными для монтажа в отсек 5". Это связано с тем, что переключатель SCSI-адреса вынесен за пределы накопителя и смонтирован на небольшой плате на "салазках".

Небольшое огорчение может доставить разве что лицевая панель. Дело в том, что диск вставляется крайне неудобно. Но это одна из тех неприятностей, с которыми легко можно смириться.



Olympus PowerMO S332S

SCSI, 230 Мбайт, внешняя модель

PowerMO S332S по своим характеристикам практически идентичен предыдущей встраиваемой модели. Но на этот раз это внешний накопитель. И сказать здесь прежде всего хотелось бы про специальный переходник SCSI/LPT, входящий в комплект данного устройства. С его помощью вы легко можете подключить накопитель к любому компьютеру с LPT-портом, что весьма удобно. Необходимо только установить со специальной дискеты драйвер. Сделать это предельно просто, и никаких проблем в процессе инсталляции не возникает.

А вот использовать режим SCSI/LPT мы рекомендуем только тогда, когда вам необходимо перенести информацию на компьютер, где нет соответствующего MO-дисковода. В противном случае показатели скорости драйва сваливаются до отметки "ужасно".

Подводя итоги, заметим, что данная модель более всего пригодится пользователям, охочим к перманентной добыче все новой и новой информации и "склонным" к работе на разных компьютерах. То есть нашему брату геймеру. Отсюда и "Наш выбор". Полагаем, немаловажную роль в приобретении этого замечательного устройства сыграет и его стильный футуристический дизайн. Плюс к тому — с помощью специальной подставки возможна установка драйва не только на плоскость, но и на правый/левый бок. Мелочь, а приятно.



Результаты испытаний магнитооптических накопителей

Модель	Емкость, Мбайт	Скорость передачи данных (запись), Кбайт/с	Скорость передачи данных (чтение), Кбайт/с	Время доступа, мс	Интерфейс	Тип модели	Средняя цена, USD
Fujitsu M2513	640	431	1295	47,99	SCSI	встр.	430
Maxoptics 640S	640	434	1293	48,96	SCSI	встр.	415
Pinnacle Micro Tahoe	640	430	783	47,59	SCSI	внешн.	750
Fujitsu M2541B	230	170	681	74,95	IDE	встр.	295
Olympus PowerMO S330E	230	353	1002	39,79	SCSI	внешн.	350
Olympus PowerMO S332S	230	351	1060	40,09	SCSI	внешн.	435
		225	164	39,74	SCSI/LPT		

Средняя стоимость магнитооптических дисков

Объем диска, Мбайт	Средняя стоимость, USD
128	6-10
230	11-12
540	33-34
640	35-40

Накопители на сменных магнитных дисках

Принципиально рассматриваемые накопители на магнитных дисках можно разделить на две большие группы, а именно: устройства, работающие по принципу обычной магнитной дискеты, а также драйвы, представляющие из себя своеобразную конструкцию "разборного" винчестера. Иначе говоря, первые устройства используют гибкие магнитные носители, вторые — жесткие. Понятно, что останавливаться на физике работы этих накопителей нет нужды — первый случай очевиден, а второй нами уже рассматривался — см. обзор винчестеров в #3'97.

Производители

В поле нашего зрения попали накопители на магнитных дисках двух конкурирующих корпораций — Iomega и SyQuest. Собственно говоря, изделиями этих производителей рынок и ограничивается.

Устройства Zip и SyQuest

Дисководы Zip (Iomega) и SyQuest (одноименный производитель) роднит прежде всего единое предназначение. Оба устройства предназначены для повседневного переноса информации. Средняя стоимость самих драйвов и дисков к ним весьма близка, что позволяет нам поставить эти накопители в один ряд.

Zip относится к категории контактных устройств: магнитная головка непосредственно касается поверхности диска в процессе записи. Поэтому о высокой степени надежности говорить не приходится. Вот почему данные устройства целесообразно использовать исключительно для переноса данных, но никак не для их хранения.

Zip использует гибкие магнитные диски емкостью 100 мегабайт (иных объемов не существует). Выпускаются модели Zip с интерфейсом LPT, SCSI и IDE. Одним из основных недостатков, мешающих этому драйву окончательно вытеснить обычные флоппи-дисководы, является то, что Zip — это скорее внутрикорпоративный стандарт.

Накопитель SyQuest. По соотношению "цена за мегабайт" этот драйв, бесспорно самый дорогой. В то же время, объемы дисков SyQuest куда больше того, что применяется в аналогичных накопителях корпорации Iomega. Впрочем, слабая распространенность SyQuest'ов не дает нам возможности утверждать, что это стопроцентно выгодная покупка.

Устройства Jaz и SyJet

Принцип действия этих накопителей от разных фирм (соответственно Iomega и SyQuest) абсолютно идентичен: по сути, это "разборные" винчестеры, считывающие головки которых находятся внутри самого драйва, а магнитный носитель заключен в специальный картридж. Именно за счет схожей с винчестерами конструкции и достигается столь внушительная скорость передачи данных (см. таблицы ниже).

Главное отличие между Jaz и SyJet в объеме диска: у изделия Iomega он составляет 1 Гбайт, SyJet-диски больше на полгигабайта.

Система защиты накопителей Zip и Jaz

Оба эти устройства от компании Iomega обладают одной любопытной особенностью, могущей быть полезной для некоторых покупателей. Речь о том, что на их дисках нет механической защиты от записи, зато с помощью специальной программы можно поставить специальные пароли — как на запись, так и на чтение с диска. Это очень удобно, если у вас есть хотя бы минимальная необходимость в защите собственных данных.

Iomega Jaz

SCSI, 1 Гбайт, внешняя модель

Jaz "проворен". Конечно, его вряд ли можно поставить в один ряд с моделями быстрых винчестеров, но для своего класса он показал на редкость хорошие результаты.

Что же касается внутреннего устройства Jaz, то, как мы уже говорили, он представляет из себя эдакий "разборный" винчестер. Что, очевидно, не может не повлиять на его надежность. В частности, головки внутри накопителя не очень хорошо защищены от элементарного загрязнения. Но главная трудность возникает при хранении и использовании Jaz-дисков. Для этого требуется не просто осторожность, а ОСТОРОЖНОСТЬ. Магнитные поля, перепады влажности воздуха и т.п. "катаклизмы" способны существенно повлиять на надежность драйва. Упавший Jaz-диск — это гарантированно неработоспособный диск.



Довольно высока и стоимость одного Jaz-мегабайта. Так что посоветовать данную покупку можно разве что тем, кто действительно планирует регулярно переносить огромные объемы информации.

При этом не забывайте, что Jaz должен быть и на "другом конце"... Или, по крайней мере, неплохой SCSI-адаптер, если вы используете внешнюю модель Jaz.

Iomega Jaz

SCSI, 1 Гбайт, встраиваемая модель

Данная модель весьма незначительно отличается от своего внешнего собрата. Несмотря на то что по всем тестам она показала несколько худшие результаты (см. таблицу), в целом можно сказать, что это по большому счету все тот



же Jaz, только во внутреннем исполнении.

При покупке, впрочем, обратите внимание на цвет лицевой панели устройства. Ядовито зеленая, она может как улучшить внешний вид вашего компьютера (ядовито зеленого), так и обезобразить его. Будьте осторожны. (А может, этот замечательный цвет попался только нам?..)

SyQuest SyJet

SCSI, 1.5 Гбайт, встраиваемая модель

SyJet подобен Jaz'у. Вернее, наоборот, хотя это и не столь важно. Принципиально другое. Обладая всеми теми же недостатками, что и Jaz, данная модель накопителя фирмы SyQuest наделена целым рядом неоспоримых преимуществ. Во-первых, объем диска — полтора гигабайта против одного, причем стоимости Jaz- и SyQuest-дисков — сопоставимые величины. Во-вторых, SyJet серьезно опережает по своим скоростным характеристикам Jaz (см. таблицу).



Iomega Zip

LPT, 100 Мбайт, внешняя модель

Честно говоря, внешний Zip с LPT-интерфейсом нас слегка огорчил. И дело как раз в медленном интерфейсе. С другой стороны, эта модель незаменима в случае, если "приемный" компьютер не обладает Zip-драйвом (в любом исполнении). (Остальным "болельщикам" команды Zip мы советуем остановить свой выбор на одной из внутренних моделей аналогичного накопителя, речь о которых пойдет чуть ниже.)

Отметим простоту инсталляции данного устройства. Достаточно подсоединить один кабель и запустить специальную программу — и накопитель полностью готов к работе. Примерно те же операции необходимо произвести и под Win'95, но уже с другим программным обеспечением, которое также поставляется в комплекте с драйвом. (И опять — все сказанное справедливо и для внутренних моделей.)



Да, чуть не забыли сказать о небольшом недостатке модели: конструктивные особенности накопителя таковы, что диск при его извлечении может попросту выскочить на стол.

Iomega Zip

SCSI, 100 Мбайт, встраиваемая модель



В отличие от LPT Zip, данная модель показала весьма приличные результаты (см. таблицу). Таким образом, ее вполне можно рекомендовать всем "сторонникам" SCSI. И не расстраивайтесь, если у вас нет SCSI-адаптера: хоть и весьма посредственный, он прилагается в комплекте с накопителем.

Iomega Zip ATAPI

IDE, 100 Мбайт, встраиваемая модель

Эта Zip-модель использует "общенародный" IDE-интерфейс и лишь незначительно проигрывает по скорости своему SCSI-аналогу. При этом она дешевле! В совокупности, если вы решили остановить свой выбор именно на Zip, то для домашнего использования — вариант идеальный. Про традиционную простоту инсталляции продуктов компании Iomega мы уже говорили. Кстати, Zip хорош еще и тем, что с каждым месяцем становится все более и более популярен. А это значит, что... Впрочем, и так понятно. Плюс, повторимся, удобный и приятный IDE-интерфейс. Словом, "Лучшая покупка".



SyQuest SQ3105S

SCSI, 105 Мбайт, встраиваемая модель

Модель неплохо зарекомендовала себя при тестировании. Запись и особенно чтение ставят ее впереди всех протестированных Zip'ов, являющихся на сегодня главными конкурентами изделий от SyQuest. Примите также в расчет весьма близкие цены.

Не радует лишь необычайная шумность данного накопителя. Удивительно, но модель SQ3270S (см. ниже) была в этом отношении идеальна.

И еще один недостаток накопителя. Для помещения диска в дисковод существует специальный рычажок, который нужно отвести до конца. С его же помощью диск извлекается наружу. На практике это очень неудобно! К сожалению, это общий изъян всех аналогичных SyQuest-моделей (в том числе и следующей по списку).



И последнее. Приобретая данную модель, обратите внимание, что следующий из рассмотренных нами накопителей использует 270-мегабайтные диски, не так уж значительно отличаясь по цене. Намек понятен?

SyQuest SQ3270S

SCSI, 270 Мбайт, встраиваемая модель

Никакой принципиальной разницы в характеристиках данной и предыдущей моделей. Но, как уже говорилось, диски SQ3270S почти в 3 раза вместительней. Словом, похоже, что, выбирая SyQuest, надо выбирать именно эту модель.



Результаты испытаний сменных накопителей на магнитных дисках

Модель	Емкость, Мбайт	Скорость передачи данных (запись), Кбайт/с	Скорость передачи данных (чтение), Кбайт/с	Время доступа, мс	Интерфейс	Тип модели	Средняя цена, USD
SyQuest SyJet	1500	3349	5712	22,97	SCSI	встр.	450
Iomega Jaz	1000	2027	5700	20,18	SCSI	внешн.	555
Iomega Jaz	1000	1982	5364	20,48	SCSI	встр.	455
Iomega Zip	100	162	110	45,62	LPT	внешн.	165
Iomega Zip	100	800	741	42,77	SCSI	встр.	180
Iomega Zip ATAPI	100	790	699	45,06	IDE	встр.	140
SyQuest SQ3105S	105	868	1116	25,54	SCSI	встр.	160
SyQuest SQ3270S	270	854	1091	26,87	SCSI	встр.	185

Средняя стоимость магнитных дисков

Накопитель	Объем диска, Мбайт	Средняя стоимость, USD
Zip	100	14
Jaz	1000	110
SyJet	1500	120
SyQuest	105	59
SyQuest	135	25
SyQuest	230	35
SyQuest	270	37

Магнитные накопители vs магнитооптика

(в качестве субъективного вывода)

Надежность — превыше всего

Тезис очевидный: накопители должны гарантировать, что ни один байт данных не будет потерян. В этом смысле, исходя из всего сказанного выше, в самом предпочтительном положении оказывается магнитооптика.

Много не мало

Но магнитооптические накопители — это еще и огромные массивы информации. Актуально ли это для вас? Если "да" — вывод очевиден, "нет" — обратите внимание на носители на магнитных дисках.

Быстро и эффективно

Речь, конечно, о магнитных драйвах Jaz и SyJet, Zip и SyQuest с итнерфейсом SCSI. Если вам нужны высокие скорости и большие объемы, выгоднее всего приобрести один из этих накопителей. Какой именно? Смотрите результаты тестов и цены, сравнивайте, не забыв учесть и распространенность того или иного устройства.

Мобильность и народность

Это, несомненно, Zip с IDE-интерфейсом, который позволяет подключать накопитель к любому компьютеру. Вполне народный "девайс"...

Дешево и сердито?

В обзорах, аналогичных нашему, принято оперировать понятием "стоимость 1 Мбайта". Не избежали этого и мы. Ниже приведена сводная табличка, которая, возможно, позволит вам принять окончательное решение в пользу того или иного магнитного/магнитооптического накопителя.

Накопитель	*Средняя стоимость 1 Мбайта, USD*
Магнитооптика	0,06 (и ниже)
Jaz	0,11
SyJet	0.12
Zip	0,14
SyQuest	0,15 (и выше)

Вы уже определились? Не спешите. Кое-что здесь не очевидно. Так, требуют комментария "завышенные" цифры накопителей Zip и SyQuest. Напомним, что эти устройства созданы скорее именно для переноса, а не для хранения данных. Переноса, транспортировки! По две-три-четыре дискеты (вряд ли больше). Принес, пристыковал и сбросил на винчестер. Все. Стоит ли говорить, что при таком использовании цена 1 мегабайта не столь важна. Двух-четырех дисков вам хватит на века, и их стоимость окупится очень быстро.

Компании, предоставившие для тестирования накопители:

"Московский негоциант" 939-4606
"Пирит" 115-7101
Alion 243-3523
Corvis 258-0232
Iomega 258-0983

МО-накопитель Pinnacle Micro Tahoe (SCSI, 640 Мбайт, внешняя модель) был любезно предоставлен фирмой **Corvis.**

Отдельное спасибо фирме **"Пирит"**, предоставившей для тестирования SCSI-адаптер Adaptec 2940 Ultra Wide.


WIENER PC



Мультимедийные компьютеры

WIENER PC

ПРОДУКЦИЯ КОМПАНИИ R.&K.

на базе Intel Pentium® Processor

120/133/150/166/200 MHz от $489

с мониторами

GoldStar

14", 15", 17", 20"

от $216

Доставляем и инсталлируем компьютеры у Вас дома и на работе.

ТЕХНИЧЕСКАЯ ПОДДЕРЖКА: 917-21-21 каждый день с 10^{00} до 21^{00}



МЫ РАДЫ СООБЩИТЬ

что теперь наша компания готова принять назад купленные Вами компьютеры в течение двух недель с момента продажи. Для этого достаточно Вашего желания. Деньги возвращаются.

WIENER PC зарегистрированная торговая марка компании Р. и К.

In This Issue

In This Issue

Cover Story

E3 and Us, Pictures From the Exhibition.
E3 '97, Electronic Entertainment Expo, became the first world's largest exhibition to be worthy of our attendance. This year it took place in Atlanta, GA. Mid-June Atlanta witnessed the arrival of the world's largest manufactures and publishers of computer edutainment industry. Two of our leading writers, Natalia Dubrovskaia and Olga Tsykalova, spent the three days of the exhibition digging for the latest and the hottest titles among 1 500 products from 480 companies. Naturally, to relate this information to our readers. We also had a pleasant task to accomplish: to deliver GAME.EXE diplomas to the people who developed and published the best games of 1996 (according to our ratings). Unfortunately, The Game of the Year Award (as you may recall it went to Quake) could not find its proper owner for a mere reason: id Software didn't have a booth in Atlanta and its original publisher, GT Interactive, ceded its rights to publish Quake sequels to Activision.
E3 proved to be a great opportunity and a valuable experience (and fun!) for us. We are sure our readers will greatly benefit from our new contacts and kilos of demos that were brought back to Moscow. We are proud to present our E3 impressions, experiences, pictures, mini-interviews, hopes, and disappointments, as well as an in-depth analysis of the current situation in our industry in this issue's cover story.

E3 '97 ABC for Gamers

Enjoy the first juicy fruit of our short visit to Atlanta. First glance reviews of the hottest and most interesting titles presented at E3. A Gamer's chance to learn about what we are destined to play in the nearest future. Look up your favorite company to find what it has got in stock for Christmas. You won't be disappointed!

Action

Good computer games come in different colors and from different places. We continue the tradition of introducing domestic developers of computer games to our readers. This time we interviewed Action Forms, a two-year old Ukrainian company that developed **Chasm: The Shadow Zone**, a forerunner in 3D action. This young Kiev-based company truly deserved to be called Ukrainian id: its Chasm is going to become a more powerful and a more technologically advanced rival of id's Quake. No wonder this achievement of Ukrainian technology easily managed to find a Western publisher - MegaMedia Corporation, a famous US publisher. Chasm will hit the US and world markets in October.

Carmageddon, by Stainless Software and Sales Curve Interactive, is a sure nominee for the most violent game of the year. Two dozen vehicles, from most beautiful to most monstrous, are the speedy tools for spilling blood and death on 36 road types and additional roads for network gaming. Realistic visual and sound effects only add more goosebumps. Compared to Carmageddon, all standard shooters seem too kind and gentle. Our Choice in this uneasy period of our history.

The full version of **Extreme Assault**, by Blue Byte, is reviewed this month. It only confirmed our adoration of this game's demo in the previous issue. Our Choice with a little modification: This Is the Way It Should Be!

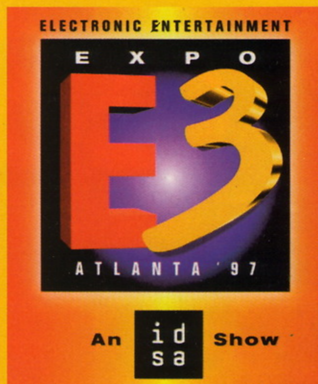
Good games are always inspirational for programmers. Mr. P.G. investigates and analyses the driving impetus for the creators of numerous network-, Internet-, and multi-player capable modifications and add-ons of most popular action games, such as Quake and Doom. Developers of **Capture The Flag**, **TeamFortress**, **Future vs. Fantasy**, **Giana Quake**, and **Project1** share their ideas and experiences in a series of mini-interviews.

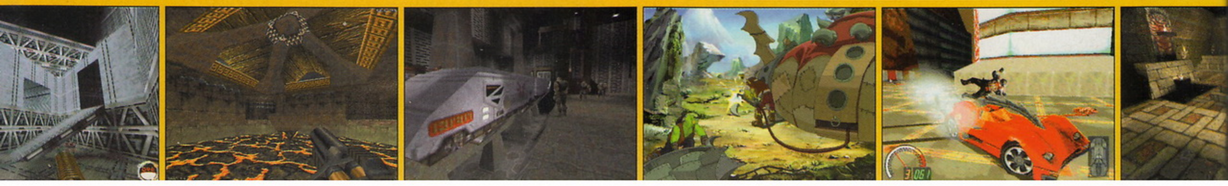
Strategy

Dungeon Keeper, by Bullfrog, redefines the meaning of Pain, Suffering and Death. An absolutely non-standard game that combines the pretties of Quake-like 3D action, RPG, real-time strategy, and WarCraft-like mentality. High quality graphics (so rare in strategies). It's a pity that SVGA mode is not supported. This beautiful and witty anti-fairy tale made Our Choice.

Hardware

This month we tested various storage devices. Among MO drives, **Fujitsu M2513** was awarded Our Choice and Best Buy, **Olympus PowerMO S330E** received Our Choice, and **Olympus PowerMO S3325** got on top with Our Choice, Best Buy and Special Prize. The battle between Iomega and SyQuest ended in favor of **Iomega Zip ATAPI** that received Best Buy.





Июнь–июль: специальные летние скидки



Мультимедиа Клуб

ЭКСПЕРТЫ В МУЛЬТИМЕДИА

Москва: (095) 158-5386
943-9293, 943-9290

Тюмень: (3452) 251-543
261-460

м. Сокол, Ленинградский пр-т 80/2, подъезд "М-Бит"

E-Mail: azazello@online.ru, azazello@mpcclub.msk.su

BBS/FTP: 201-5115, 201-4339 (24 часа, 28800)

COMPUTERS • DIGITAL VIDEO • DIGITAL AUDIO • 3D GRAPHICS • VIRTUAL REALITY • MULTIMEDIA

Все познается в сравнении...

TB TROPEZ PLUS

Новая цена $199

...так стоит выбирать лучшее.

Turtle Beach. 32 Voice Wavetable Sound Card.

From the Award Winning Tropez™ Sound Technology

- Windows 95 Plug'n Play Compatible
- DOS Game Compatible
- IDE/ATAPI Interface for CD-ROM
- Hardware Wavetable Synthesis
- 4 Megabytes of Waveform ROM
- Up to 12 Megabytes of SampleStore™
- High Quality Real-Time Effects Processor

4 Megabytes of Waveform ROM for Superealistic Musical Sound

tropez plus

Профессиональные аудио-параметры и качественный 16-битный звук

продуманная конструкция и хорошо подобранные компоненты обеспечивают отношение сигнал/шум -89 дБ, что гарантирует отсутствие посторонних шумов или помех при воспроизведении звука и музыки ... прислушайтесь к другим платам.

Полная совместимость с общепринятыми стандартами

аппаратная поддержка SB PRO, WINDOWS SOUND SYSTEM, GENERAL MIDI/MPU-401, PLUG&PLAY обеспечивает легкий процесс установки и отличный звук в играх или мультимедиа программах для DOS/WINDOWS 95.

Великолепное качество звучания General MIDI музыки -- особенно в играх

благодаря мощному 32-голосому волновому синтезатору, наличию эффект-процессора и тщательно подобранной библиотеке инструментов, прошитых в ПЗУ объемом 4 Мбайт... SB AWE64 имеет всего 1 Мбайт.

Обилие дополнительных возможностей, которые удовлетворят даже профессионалов

режим улучшенного полного дуплекса для одновременной записи/воспроизведения аудио - в программах типа SAW+ или в Internet; загрузка новых звуков и инструментальных банков для создания уникальных аранжировок - широчайший выбор библиотек сэмплов на CD!

Только у авторизированных дилеров: гарантия 1 год и инструкция на русском языке

MULTIMEDIA STUDIO • SAMPLE CDs PRODUCTION • TEST LABS • PROMOTION • ADVERTISING • WWW • CONSULTING



Turtle Beach. 32 Voice Wavetable Sound Card. 32 Voice Wavetable Sound Card

$99

TBS-2000

Звуковая плата на основе технологии TROPEZ для тех, кто хочет хороший звук, но за малые деньги

Дистрибьюция широкого спектра компьютерного и мультимедийного оборудования
Системная интеграция

ЗВУКОВЫЕ ПЛАТЫ И MIDI-КЛАВИАТУРЫ
ПРОФЕССИОНАЛЬНОЕ МУЗЫКАЛЬНОЕ ОБОРУДОВАНИЕ*
МУЗЫКАЛЬНОЕ ПРОГРАММНОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ
ЦИФРОВОЕ ВИДЕО, ФОТО И MPEG
СИСТЕМЫ ДЛЯ ТЕЛЕКОНФЕРЕНЦИЙ И ПРЕЗЕНТАЦИЙ
АКУСТИЧЕСКИЕ СИСТЕМЫ
CD-ROM И CDR ДИСКОВОДЫ, МАГНИТООПТИКА
ГРАФИЧЕСКИЕ ПЛАТЫ И АКСЕЛЕРАТОРЫ
КОМПЬЮТЕРЫ**
КОНТРОЛЛЕРЫ И МАНИПУЛЯТОРЫ
СИСТЕМЫ ВИРТУАЛЬНОЙ РЕАЛЬНОСТИ
МОНИТОРЫ
КОМПЛЕКТУЮЩИЕ

Наши партнеры:

Москва

"**Формоза**" (м. Китай-город) 917-0125 • "**Компьютерный мир**" (м. Тургеневская) 921-5826 • "**Глэдис**" (м. ВДНХ) 974-6005 • "**Денди**" (м. Краснопресненская) 956-2100 • "**R-Style**" (м. Отрадное) 903-6729, 903-6714 • "**Slami**" (м. Маяковская) 209-7450 • "**МегаТрейд**" (м. Беговая) 945-8877 • "**Все для дома**" (м. Китай-город) 200-3118 • "**Солярис**" (м. Китай-город) 921-7933 • "**Марекс**" (м. Полежаевская) 195-6983 • "**Мультимедиа Сервис**" (м. Автозаводская) 275-2431

Региональные

"**Астерия Клуб**" (г. Екатеринбург) (3432) 511-025 • "**КО-Систем**" (г. Уфа) (3472) 530-561 • "**Комплекс Про**" (г. Томск) (3822) 259-522 • "**O'Key**" (г. Краснодар) (8612) 547-443 • "**Shell**" (г. Тула) (0872) 366-211 • "**Player Club**" (г. Волгоград) (8442) 344-268

*Некоторые модели доступны только под заказ.
** Конфигурация определяется в соответствии с пожеланиями клиента.

Наши специалисты осуществляют настройку и upgrade компьютеров.

Мультимедиа Дайджест

HTTP://WWW.ONLINE.RU/SP/MPC/DIGEST

— лучший источник информации о новых технологиях: мультимедиа, цифровое видео и аудио, виртуальная реальность... и, конечно, игры!

АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ

1С МУЛЬТИМЕДИА

Самые популярные программы для домашних компьютеров В МАГАЗИНАХ АССОЦИАЦИИ “1С:МУЛЬТИМЕДИА”

Барнаул
ул. Деповская, 7

Брянск
ул. 3 Интернационала, 2, 59

Верхняя Пышма
ул. Ленина, 42

Екатеринбург
ул. Мира, 28

Йошкар-Ола
ул. Советская, 95

Киров
ул. Московская, 12

Королев
ул. Мичурина, 6 / 45

Красногорск
ул. Заводская, 22А

Краснодар
ул. Чапаева, 85а

Магнитогорск
ул. Ленина, ЦУМ

Минск
ул. Кульман, 1, корп. 15, салон «SKY SYSTEMS»

Москва
ул. Тверская, 19, маг. «Академкнига» (метро «Пушкинская»)

Ленинский пр-т. , 99, маг. «Электроника» (метро «Проспект Вернадского»)

Малый Златоустинский пер. , 6

Новосибирск
Красный проспект, 157/1

Оренбург
Матросский пер., 2

Орск
ул. Станиславского, 53

Пятигорск
Московская, 84

Ростов-на-Дону
ул. Большая Садовая, 70, салон «Лавка Гендальфа»

Самара
ул. Стара-Загора, 202, ТЦ”Колизей” (секция “Золотая нива”).

Санкт - Петербург
Лиговский пр-т, д. 1, оф. 304

Челябинск
Свердловский пр-т, .31, компьютерный салон «BEST»



По условиям участия в сети “1С:Мультимедиа” обращайтесь в фирму “1С”

Москва, 123056, а/я 64,
Малая Грузинская, 51.
☎ (095) 253-89-76, 253-89-48
Факс: (095) 253-09-66
admin1c@company-1c.msk.ru,
www.1c.ru